

UNIVERSIDADE DO PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES

CONVERGÊNCIAS ENTRE ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA EM PORTUGAL E PATRIMÓNIO POPULAR PORTUGUÊS

*A ilustração contemporânea de autoedição em Portugal
como potenciadora de relações entre as narrativas quotidianas individuais
e as narrativas socioculturais de referência colectiva*



Tese apresentada por
Júlio Fernando Dolbeth e Costa Henriques da Silva
Para obtenção do grau de Doutor em Ilustração
Doutoramento em Arte e Design

Orientada pelo Professor Doutor
Heitor Alvelos

SETEMBRO DE 2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço à de Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, ao Professor Francisco Laranjo (Diretor da FBAUP) ao Professor Adriano Rangel (Diretor da subunidade orgânica de Design).

A todos os ilustradores, críticos, designers e curadores que generosamente colaboraram com o seu contributo na recolha de testemunhos.

A todos os estudantes com quem tive o privilégio de trabalhar em colaboração neste projeto.

Agradeço a todos os meus amigos que me apoiaram em todos os momentos, que compreenderam a minha ausência. Um obrigado muito especial à Lúcia Portela Alves e à Célia Esteves.

À Mariana a Miserável, ao David Penela, ao João Drumond e ao José Cardoso, pela qualidade das ilustrações com que produziram para este trabalho.

Ao Rui Vitorino Santos, pelo companheirismo e por manter a galeria em funcionamento, mesmo quando não pude estar presente.

Um obrigado sem medida aos meus pais e à minha irmã, sempre estiveram perto mesmo quando eu estava longe. Ao meu sobrinho António.

Por fim, quero agradecer ao meu orientador, Heitor Alvelos, pelo o apoio científico e metodológico, pela paciência e compreensão e acima de tudo pelos laços de amizade que criámos ao percorrer este caminho.

KEYWORDS

Ilustração, Identidade, Memória, Património, Figurado, Artesanato

RESUMO

A presente tese tem como objectivo verificar e interpretar as dinâmicas existentes entre a iconografia e imaginário populares portugueses e a produção criativa desenvolvida por uma rede de ilustradores que revisita, contextualiza e situa este mesmo imaginário no seu vocabulário visual.

Com este trabalho procuramos defender a relação entre a cultura popular portuguesa, sedimentada numa perspectiva tradicional e as recentes manifestações relativas à ilustração contemporânea que se têm vindo afirmar durante a última década. Assistimos a uma descendência estética, que mimetiza abordagens formais e conceptuais da história da ilustração portuguesa por base na herança cultural, acentuando uma relação de continuidade ao contrário da ruptura com o passado. Tentamos legitimar a ideia de que existe uma revitalização da iconografia popular portuguesa à luz de novos paradigmas através da visão da recente produção de ilustração contemporânea a operar em Portugal não só pela abordagem comercial mas também pelo trabalho sem encomenda tais como os diários gráficos, os cadernos de desenho, as novelas gráficas ou as narrativas ilustradas. O recente tecido cultural português tem vindo a afastar-se do passado histórico conservador, ancorado numa estética manipulada pelo regime político do Estado Novo. A proposta de desenvolvimento procura retirar o peso histórico do campo da nostalgia e da memória coletiva, reformulando a relação com as imagens de forma livre e isenta de significados políticos, apenas pela sua qualidade estética, formal ou narrativa.

Pela análise e testemunho de casos de estudo procuramos mapear os territórios de atuação da ilustração contemporânea representativa da última década em Portugal, incorporando o seu enquadramento no pensamento científico e académico. Esta investigação propõe uma ligação íntima entre as influências da cultura popular portuguesa, através das suas abordagens narrativas e figurativas, com a ilustração contemporânea desenvolvida em Portugal desde 2004 até 2012. Esta relação com o artesanal reforça uma tendência atual da ilustração para o retorno à manualidade.

A frágil definição pouco consensual da fenomenologia da ilustração no discurso vigente, permite abrir portas para outros territórios de atuação ou mesmo postular novas identidades para o seu exercício como projeto artístico.

A partir da abordagem histórica referente à ilustração, temos vindo a assistir a uma diluição estratégica entre esta forma de operar a imagem e outras formas de expressão plástica, tais como o desenho e a pintura. A sua difícil definição, pelo facto de habitar vários territórios, permite uma ambiguidade retórica que projeta a ilustração para o campo da especulação, partilhando, por vezes, pressupostos das artes plásticas, tais como o trabalho processual de autor numa visão íntima e pessoal, muitas vezes não relacionada com a encomenda ou a viabilidade comercial.

Procuramos auscultar tendências crescentes na prática da ilustração recente em Portugal, com particular interesse nas ligações visíveis entre formas de expressão emergentes e a cultura popular portuguesa, como o figurado típico do artesanato português.

Este estudo não pretende criar interpretações políticas ou nacionalistas nem fomentar a nostalgia do passado e dos valores tradicionais, mas sim encontrar ligações entre o discurso contemporâneo e os alicerces de cariz popular assentes nos casos de estudo apresentados. Tem como objectivo libertar o estigma da interpretação histórica associada a uma época de que carrega um peso na memória colectiva portuguesa, o Estado Novo, de forma a nos relacionarmos com objectividade com esta herança cultural.

A ilustração conquista o seu lugar no discurso académico através da profusão da sua reflexão e crítica, extrapolando os limites de ação que limitam a definição da sua identidade. O seu discurso retórico, é por vezes embrionário em publicações que assentam essencialmente na promoção das imagens e no discurso visual. Assim, para além da proposta de identidade presente no objetivo principal, este estudo pretende também criar uma plataforma de análise e produção de conteúdos de apoio ao ensino, à crítica e à discussão, de forma a inculcar esta matéria na investigação científica.

A metodologia abordada assenta na análise comparativa de casos de estudo relevantes para a investigação, numa perspectiva de visibilidade, reconhecimento histórico, ligação entre os diferentes pontos abordados através da curadoria de eventos ligados à ilustração por parte da equipa de investigação.

ABSTRACT

The present research aims to examine and interpret the dynamics between Portuguese popular iconography and the creative production developed by a generation of illustrators who revisits and contextualizes this imagery in its visual vocabulary.

By this development research we pursue the idea that there is a straight relationship between Portuguese popular culture, in a sediment traditional perspective, and recent manifestations of contemporary illustration that became visible in the last decade. We witness a descendent aesthetic that mimics formal and conceptual approaches in a continuity line instead of breaking with the past. We intend to legitimize the idea that there is a revival of Portuguese folk iconography in light of new paradigms through the vision of contemporary illustration that recently operate in Portugal, not only for business or commercial approach, but also self-promote work such as diaries, notebooks or Illustrated narratives.

By analysis and testimony of case studies we mapped territories in which Portuguese contemporary illustration tends to articulate for the last decade embodying its framework in academic and scientific research. Through analysis and testimony of different case studies seeks an intimate connection between influences of Portuguese popular culture, through its figurative and narrative approaches with recent illustration developed in Portugal between 2004 and 2012.

This research proposes an intimate connection between the influences of Portuguese popular culture, through its figurative and narrative approaches with contemporary illustration developed in Portugal from 2004 to 2012. This relationship reinforces craft as a current trend, the illustration returns to manual work.

This fragile and little consensual definition of phenomenology of illustration in current discourse allows us to open doors to other areas of activity or even postulate new identities for its exercise as an artistic project. From the historical approach to illustration, we have been witnessing a dilution between the Illustration strategic and other forms of artistic expression, such as drawing and painting.

Its accurate definition is not easy to get since inhabits different territories, allows an ambiguous rhetoric that projects the illustration to the field of speculation, sometimes sharing assumptions of High Art, such as the procedural work of the author or an inner vision not often not related to the commercial order.

We seek to understand the increasing trends in the practice of recent illustration in Portugal, with particular interest in the connections between emerging and visible forms of expression and Portuguese popular culture, such as the typical figured Portuguese handicraft.

This study is not intended to create any links or nationalistic policies or recover nostalgia of the past, but to find connections between the contemporary discourse and the foundations rooted in popular based on case studies presented.

Illustration conquest of a territory next to academic discourse through the profusion of its reflection and criticism, beyond the common limits, in which often saw defined its identity. Since it's a form of expression driven onto visuals, most of illustration-based bibliography is essentially reduced to promotion of visual images. Thus, in addition to the proposed identity in this primary objective, this study also aims to create a platform for analysis and production of contents to support teaching.

The methodology is based on the comparative analysis of relevant case studies to the investigation from the perspective of visibility, historic recognition, and relationship with the addressed matters or curatorship. The studio work comprehends personal illustration work based upon the matters discussed on this investigation.



*"Barba" – lenço dos Enamorados, bordado por Conceição Ferreira
Projeto "Editoria, Design, Artesanato e Indústria", financiado por Guimarães, Capital da Cultura, 2012
Júlio Dolbeth, 2013*

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	12
MEMÓRIA E INTERPRETAÇÃO	30
CAPÍTULO 1	40
ILUSTRAÇÃO E PATRIMÓNIO POPULAR PORTUGUÊS	40
Emancipação da Ilustração	41
Primórdios da Ilustração	44
Contextos históricos, formais e abordagens narrativas	47
Era Vitoriana	49
Arts and Crafts	50
Art Nouveau	51
Sachplakat	53
Expressionismo	54
Art Deco	55
Romântico	57
Surrealismo	58
Realismo	60
Primitivismo	60
Modernismo / Maria Keil	61
Ilustração	63
Pintura e Desenho	64
Azulejo	64
Rafael Bordalo Pinheiro	64
Notas biográficas	69
O legado de Bordalo Pinheiro	73
CAPÍTULO 2	77
FIGURAS E PERSONAGENS	77
O ilustrador autor	78
Figurado e personagem	80
Welcome to Pictopia	86
<i>Character Design</i> – contextos	88
Salão Coboí - caso português	95
O figurado português como design de personagem	97
CAPÍTULO 3	100
ARTESÃOS E ILUSTRADORES / BARRISTAS E IMAGINÁRIOS	100
Arte e artesanato	101
Imaginários	110

Rosa Ramalho	113
Mistério	116
Maria Sineta	119
Julia Côta	119
João Drumond	121
David Penela	124
Mariana a Miserável	126
José Cardoso	129
 CAPÍTULO 4	 132
TRABALHO DE CAMPO / AÇÕES ADSTRITAS AO PROJETO	132
Portugal Portefolio	133
Mar.	142
Vareiras de Espinho	143
FAMEL XF17	144
“P’ra cá do Marão mandam os que cá estão”	145
NAU	146
O Grilo	147
Ai! que saudades da Amélia	148
Projetos submetidos ao site Portugal Portefolio	150
Monumento ao desconhecido	151
Porto	153
Várzea da Serra	154
Souvenir	156
Sem Título	157
Ser artista em Portugal é um acto de fê!	158
Esta é a Ditosa Pátria Minha Amada	159
Maria Albertina	160
/T/ILE.	161
Bazar	162
O cão de Barcelos	164
Savon Portugal	165
GUR	166
Natural de Portugal	167
Bugiadas – Festas de S. João de Sobrado, Valongo	168
 CAPÍTULO 5	 176
PROJETO DE LABORATÓRIO	176
Galeria Dama Aflita	178
identidade, arquivo e memória	179
Dama Aflita – identidade	180
Dama Aflita – curadoria	181
Ilustração e Design de Produto	182
Ilustração e Moda	183
Ilustração Editorial	184

Ilustração e Som	186
Ilustração para a Infância e Juventude	187
<i>Character Design</i> (Design de Personagem)	188
Instalação.	189
Autoedição	191
Tangível ao Desenho e à Ilustração	193
Narrativa Vernacular	194
A CREAÇÃO DO MUNDO, uma gotazinha de geleia molle, contractile	194
Ilustração e Investigação Académica	197
Cartografia dos Açores	197
Política	200
O Triunfo dos Porcos	200
Memória	203
Tardos e Piopardos	203
CAPÍTULO 6	207
ESTUDO DE CASOS	207
Exposição e curadoria	208
Bienal de ilustração portuguesa de 2004	208
Tinta nos Nervos.	210
Obra poética	212
Ilustração e sustentabilidade	218
Postal ilustrado	222
Tradicional contemporâneo	226
DESENHOS DO DEMO	231
CONCLUSÃO	243
BIBLIOGRAFIA.	256
ANEXOS	260

INTRODUÇÃO

A presente tese pretende argumentar que o imaginário tradicional português tem vindo a ser reinvestido de protagonismo e consequente valor simbólico através de uma geração contemporânea de ilustradores. Por vias múltiplas de criação e disseminação, largamente ancoradas nos novos media e modelos colaborativos emergentes, estes ilustradores inspiram-se na iconografia tradicional, representando-a, atualizando-a, interpretando-a e subvertendo-a.

Argumenta-se que o resultado desta tendência é, simultaneamente, o surgimento de uma relação afectiva entre sectores mais jovens da população e patrimónios narrativos previamente negligenciados, assim como uma reinscrição deste imaginário em sistemas pan-geográficos, predominantes nas redes de criação online.

O recente movimento emergente ligado à ilustração, promovido por autores que contrariam a norma corrente da ilustração associada ao campo editorial na sua exclusividade, está a revitalizar uma área de expressão visual e narrativa que se tem vindo a destacar no panorama artístico.

Gradualmente temos vindo a testemunhar à diluição da ilustração nos meios de comunicação visual, não só na sua vertente editorial, mas também nos diferentes media que fazem parte do nosso quotidiano. A ilustração é cada vez mais argumentada como uma forma de expressão visual autónoma, com estratégia de comunicação própria que reclama uma semântica específica.

São discutidos critérios para as definições de ilustração, muitas vezes pela necessidade de mapeamento dos seus territórios de atuação. Artistas afirmam-se como ilustradores mesmo quando o seu trabalho não surge da encomenda e ilustradores assumem-se como artistas quando o seu trabalho habita correntemente as galerias e espaços de exposição.

Esta fronteira ténue que segrega a ilustração de outras áreas visuais apontando-a como uma forma de expressão comercial, contraria as definições correntes para as artes plásticas, é cada vez mais posta em

causa. A ilustração, na sua abordagem formal, acompanha o desenho e reclama para si um lugar de expressão autónomo que refuta a corrente definição de matéria subsidiária de outras artes.

Novos caminhos são perspectivados e novas abordagens são testadas numa clara expansão do campo tradicional da ilustração. Referimo-nos à profusão de edições de autor e de pequenas editoras que lançam para o mercado narrativas ilustradas, dos blogues e sites dedicados à ilustração, da publicação *online* de portefólios, das exposições e mostras de ilustração, do aparecimento de espaços marcadamente institucionais ou locais independentes, das feiras e vendas informais de originais, bem como da permeabilidade a múltiplos territórios tais como a moda, o design têxtil, o design de produto, o espaço público, as galerias, citando alguns exemplos. Testemunhamos a conquista de autonomia e o protagonismo da ilustração em várias frentes.

No panorama editorial português assistimos ao crescente interesse por parte dos diretores de arte pela ilustração subscrevendo o seu potencial artístico de grande comunicabilidade. Assistimos à fluidez de formas e conceitos visuais, em movimento constante que, gradualmente substituem a controlo das editoras convencionais.

O exercício visual autónomo do ilustrador é potenciado pela formação de comunidades que legitimam conceitos e estruturas formais dentro da ilustração, como catalisadores para a representação de uma identidade autónoma.

Tem sido largamente discutida a definição de ilustração, que de há uns anos para cá abandonou o paradigma de “arte decorativa” ou “arte aplicada”, como era referenciada várias vezes no discurso académico. Esta ambiguidade na definição de ilustração assenta essencialmente nos seus territórios de atuação, criando uma ambivalência de personalidade, que lhe confere uma identidade, uma semântica e um vocabulário próprios. É, no entanto, inegável que a ilustração implica a relação das três diferentes matérias: Imagem, Narrativa e Suporte, numa equação que alterna a dependência e independência destes três factores.

Segundo Pedro Moura¹ fixar uma definição limita o campo de ação

¹ Licenciado em estudos portugueses e com mestrado em filosofia estética, com tese sobre “Memória e Banda desenhada Francófona Contemporânea”, Pedro Vieira Moura é crítico, investigador e docente de banda desenhada, ilustração e animação. As citações provêm de entrevista com o autor,

de uma área artística e pode reduzir a sua compreensão ao contrário de contribuir para o seu desenvolvimento. Moura, abarcando o pensamento do filósofo Noël Carrol², recusa as definições como compartimentação de uma área de estudo, correndo o risco de a tornar redutora criando barreiras para o seu desenvolvimento. Moura refere que a identidade para a ilustração pressupõe uma série de factores que contribuem para a sua compreensão “no sentido em aceitar não tanto definições de artes, campos, etc., mas antes de descrições históricas, isto é, de um entendimento que toma em consideração o contexto histórico e os desenvolvimentos que determinada disciplina artística sofreu ao longo do tempo, jamais fechando discussões em torno das suas origens, limites, e possíveis desenvolvimentos e transformações futuras.” (MOURA, 2013). Esta afirmação é sustentada pela ligação da ilustração à reprodutibilidade, embora existam diferentes objetos ou textos, no seu sentido semiótico que não passam por esta abordagem.

No caso do presente estudo a questão essencial não envolve o mapeamento e definição dos campos de ação da ilustração, como forma de a compartimentar, mas sim compreender e expandir os seus territórios a uma amplitude que não se encerra nos discursos formais. No seu contributo, Moura acrescenta que no seu sentido mais lato a ilustração está associada a um texto, pelo seu sentido interpretativo e que o texto não provém necessariamente de material impresso, “como pode ser uma existência vaga oral, uma memória mais ou menos histórica, uma prática social, etc. Teríamos de estudar caso a caso para compreender porque é que a palavra “ilustração” tanto engloba livros, páginas de jornal, um mural egípcio antigo, as *churinga* aborígenes australianas, os livros de rolo chineses antigos e os autocolantes que – servem para fazer *bombing* nas paisagens urbanas contemporâneas.” (MOURA, 2013).

Interessa-nos, portanto, circunscrever as diferentes ocorrências onde a ilustração contemporânea tem vindo a operar no sentido de testarmos o contributo das referências locais para a abrangência do seu vocabulário.

A ilustração sem encomenda, a que ao longo do presente estudo chamaremos ilustração de autor, é o ponto essencial onde procuramos

pode ser consultada nos anexos deste documento

2 Noël Carrol (1947), filósofo norte-americano, uma das figuras centrais na filosofia da arte contemporânea, assim como a filosofia dos media e do cinema.

desenvolver o tema central da tese. A rapidez com que têm surgido eventos ligados à ilustração, em particular a partir do início do séc. XXI, como um ponto de viragem simbólico, tem sido profícua na produção de imagens, muitas vezes efêmeras, que contemplam uma visão especular do tempo e da sociedade numa abordagem aliada ao referente íntimo dos ilustradores. A ilustração apropria-se das narrativas quotidianas filtrando-as pela visão dos seus autores, afirma-se como arquivo ou repositório de memórias individuais e coletivas, que pelo seu carácter emergente, são permeáveis à cultura contemporânea e à visão atual da sociedade. A recente geração de jovens ilustradores, grande parte com formação académica na área, produz imagens ilustradas onde são, ao mesmo tempo, autores e agentes narrativos, grande parte das vezes recorrendo a referências biográficas. A identidade é um conceito largamente citado quando nos referimos à ilustração, e esta identidade poderá ser representada por influência do tempo e do território local onde estes ilustradores estão inseridos.

A realidade é desenhada de forma simbólica e representada nesta urgência, na necessidade de materialização do espaço poético que oscila entre o interior e espaço exterior, através da observação.

Citando Jean Tinguely, no seu *Manifest for Statics*:

“Tudo se move continuamente. A imobilidade não existe. Não estar sujeito à influência de conceitos de tempo datados. Esqueça horas, segundos e minutos. Aceite a instabilidade. Viva no tempo. Seja estático – com movimento. Para uma estática do momento presente. Resista ao medo ansioso de corrigir o instantâneo, para matar o que está vivo. Pare de insistir em “valores” que não pode deixar quebrar. Pare de evocar movimento e gesto. É movimento e gesto. Pare de construir catedrais e pirâmides que estão condenadas a cair em ruína. Viva no presente, viva mais uma vez no Tempo e pelo Tempo – para uma realidade maravilhosa e absoluta.” (TINGUELY, 1959)³

Apesar do manifesto de Tinguely se referir ao posicionamento do

3 Tradução do autor a partir do original publicado a 1959.

Everything moves continuously. Immobility does not exist. Don't be subject to the influence of out-of-date concepts of time. Forget hours, seconds and minutes. Accept instability. Live in time. Be static – with movement. For a static of the present moment. Resist the anxious fear to fix the instantaneous, to kill that which is living. Stop insisting on “values” which cannot but break down. Stop evoking movement and gesture. You are movement and gesture. Stop building cathedrals and pyramids which are doomed to fall into ruin. Live in the present; live once more in Time and by Time – for a wonderful and absolute reality.

Jean Tinguely, “Fur Statik” (Manifesto For Statics) (1959)

artefacto como objecto dinâmico, de certa forma impulsionador para o emergir da arte cinética, interessa-nos aqui recorrer à metáfora do tempo, à capacidade da ilustração para responder de forma rápida e imediata às várias ocorrências do tempo, pelo imaginário dos ilustradores.

Neste contexto a articulação que propomos entre a ilustração e a cultura local far-se-á por via do artesanato. Buscamos os pontos de contacto entre o artesanato e a ilustração, para além do redutor binómio formação académica/ experiência autodidata. A fórmula essencial da questão que procuramos desenvolver está relacionada com o fazer como ato dinâmico, com os processos e, neste caso em particular o registo manual associado ao traço e ao gesto.

A ilustração contemporânea está a viver um especial retorno à manualidade e ao desenho na sua abordagem essencial como forma de registo, refere-se ao desenho como ato espontâneo e emotivo. Para Alex Michon, esta “emergência do desenho dentro da arte contemporânea pode ser interpretada como o contrabalançar da austeridade visual do conceptualismo da alta cultura que prevaleceu ao longo da década de 1990” (MICHON, 2010: 4)⁴. Neste campo, como nas artes são partilhados os mesmos princípios formais do desenho, o recorrer ao registo manual torna-se afirmativo na relação que procuramos comprovar entre ilustração e artesanato.

No catálogo da exposição *Pen to Paper*, integrada no festival Pictoplasma, em 2010 os seus curadores Lars Denicke e Peter Thaler reiteram esta nostalgia que reanima o desenho na sua forma mais gestual, mais imediata, afirmando que “o recente revivalismo de habilidades analógicas injetou imensurável riqueza visual no mundo da ilustração, na arte e em particular no design de personagens. Artistas estão a rejeitar o computador e canalizar a sua criatividade para o desenho à mão livre para criar seres indomados, ousados e excepcionais. As suas técnicas emotivas e muitas vezes meticulosas são o antídoto perfeito para o dilúvio estéril de imagens digitais com as quais estamos habituados a crescer, reproduzidas em dimensões vectoriais planas ou moldadas em perfeição geométrica” (DENICKE; THALER, 2010: 3)⁵. A citação de Denicke e Thaler não rejeita por si o recurso ao ambiente digital, onde muitas vezes são

4 MICHON, Alex, *All possible human convulsions*, 2010, in *Pen to Paper*, Pictoplasma Publishing Berlin, 2010

5 DENICKE, Lars, THALER, Peter; *Pen to Paper*, 2010, Pictoplasma Publishing Berlin, 2010

mimetizados estes mesmos registos orgânicos. O que se pretende ter em consideração é o recurso cada vez mais corrente de autores que procuram o seu lado emotivo no desenho e por consequência nas imagens ilustradas, sejam estas figurativas, narrativas ou ambas.

Tanto a ilustração como o artesanato criam arquétipos de representação do mundo tangível que está próximo do autor. Flaviano Celaschi, no texto *Relações identitárias e processos sustentáveis entre artesãos e designers na produção contemporânea* afirma que “os produtos, as coisas, os objetos têm a capacidade mágica de cristalizarem estas partilhas culturais, de as sintetizarem como poucas outras coisas no mundo” (CELASCHI, 2013: 11)⁶.

É nesta esfera de inter-relação entre o autor e a cultura local que propomos uma investigação alargada para compreendermos a influência histórica, cultural e social no *modus-operandi* do ilustrador contemporâneo. Poderá uma cultura tradicional e popular, assente no imaginário local e por vezes negligenciado pelas culturas urbanas, ser recuperada e permeável aos processos narrativos e conceptuais do ilustrador?

Poderá a recente geração de ilustradores recuperar o imaginário da memória popular local da obliteração imposta pelas tendências recentes para a ilustração contemporânea?

Estas questões fazem parte do território emocional onde associamos a ilustração à prática do desenho. Neste campo a ilustração afirma-se como uma arte interpretativa ao contrário do discurso corrente de a definir como arte descritiva, a sua ligação ao texto ou à matéria semântica, exclui do seu universo operativo o lado emocional do ilustrador como autor narrativo com os seus códigos visuais. Dentro deste novo paradigma, a ilustração não está isenta de referências pessoais, biográficas ou íntimas por parte do autor, subscrevendo um espaço emocional que expande o seu lado subjetivo. Uma ilustração é uma representação, pode ser descritiva ou analítica, mas denota sempre outras camadas de interpretação sugeridas pelo ilustrador.

Com este estudo comprovamos que uma ilustração nunca é apenas o resultado de uma ação descritiva a partir de um estímulo exterior

6 *Editoria _design, artesanato e indústria*, Guimarães Capital da Cultura, 2013

à imagem narrativa como o texto, por exemplo, mas engloba sempre em si própria potenciais multiplicações da interpretação subjetiva que fazemos dela. Neste processo, procuramos desvendar a premissa de que a resposta visual desenvolvida pelo ilustrador não é apenas uma abordagem inata, isenta de significados que vão além dos pressupostos narrativos. Comprovamos que o processo de produção de uma imagem ilustrada resulta de uma série de fatores que implicam o compromisso pessoal e íntimo do ilustrador com a produção imagética. Este compromisso parte de influências locais com tradições populares permeáveis ao trabalho do ilustrador através da inserção do mesmo numa determinada comunidade, seja no seu grau mais abrangente, como no caso estudo onde centramos esta investigação, Portugal, ou numa aproximação a culturas etnográficas demarcadas, como a região norte de Portugal, o Minho, ou Galegos, no concelho de Barcelos por exemplo.

Estas influências locais surgem da aproximação do autor ao contexto cultural onde se sente integrado, com vista à sua expansão global. Na proliferação de portfólios online e na partilha de imagens e conteúdos em rede, as recentes comunidades de ilustradores tendem a aproximar abordagens temáticas e figurativas, onde o papel das referências ao património local poderá ser responsável pela afirmação identitária de uma comunidade de ilustradores a operar em Portugal.

A estratégia globalizante do pensamento atual é, de certa forma, tornada visível pelas comunidades virtuais através da comunicação, processamento e memória que moldam o mundo real e o mundo simbólico.

O mundo torna-se um conjunto de conexões híper dinâmicas e de ferramentas abstratas e imateriais que estruturam a organização da informação e da comunicação. Ao mesmo tempo as hiperligações facilitam a proximidade de agentes culturais potenciando a formação de subculturas, ao criar uma democracia conceptual na produção de imagens ilustradas.

Observa-se uma maior atenção dos ilustradores pela resposta emocional do espectador. É valorizada a intuição, promovendo uma reação empática pela emotividade do objecto, procurando uma ideia de “autenticidade”.

A nossa identidade enquanto indivíduos integrados numa determinada

sociedade é refletida num “espelho” no qual somos simultaneamente observadores e participantes. Um caso que consideramos relevante como exemplo de estudo é a avatarização nas redes sociais, a imagem que os ilustradores tendem a produzir de si, é expansiva à fotografia, sendo regular encontramos ilustrações e desenhos no campo da representação identitária do ilustrador. Aqui não é apenas o desenho de uma imagem iconográfica, de representação orgânica, mas uma imagem que compila uma série de conceitos coerentes que nos define enquanto indivíduos integrantes numa comunidade.

Estes novos paradigmas conferem uma visão da ilustração como área de trabalho emergente em mutação nos seu códigos e vocabulário. Neste lugar reside o foco do trabalho que nos propomos a desenvolver, gramática visual, identidade e património.

Motivação

O ponto de partida deste trabalho de investigação foi orientado em três direções:

- A solidificação de conceitos contributivos e fundamentação do trabalho prático do investigador, neste caso em particular ilustrador e agente inserido na comunidade que se propõe a analisar.
- A produção de conteúdos de apoio ao ensino da ilustração no contexto académico, não só pela afirmação da ilustração no plano curricular, pelo desenvolvimento do tema da orientação de novos projetos de investigação integrados no segundo e terceiro ciclos.
- Argumentação e produção de material de análise para a sustentação do trabalho de curadoria e visibilidade do campo da ilustração.

Estrutura

Em suma a estrutura da tese divide-se em sete grupos incorporando o trabalho prático do autor. Iniciamos a introdução ao tema com um ensaio visual ilustrado.

O enunciado para o desenvolvimento do trabalho prático, com o qual iniciamos o primeiro grupo liga-se a questões de mapeamento e memória afetiva. É um trabalho de ilustração com cariz testemunhal

que visa a produção de imagens ilustradas referente à identidade portuguesa na sua vertente vernacular.

Ao contextualizar o tema da identidade portuguesa, foi produzido um conjunto de ilustrações ancoradas na perspectiva das raízes ligadas a Portugal. Demarcamos a ideia de que o registo seria pessoal, na perspectiva do trabalho gráfico do autor e investigador, onde são tratados diferentes imagens iconográficas que relacionamos com o conceito de portugalidade. Parte das ilustrações surgem do contributo dos autores entrevistados, a quem foi pedido a sintetização de um símbolo máximo de identidade portuguesa. As respostas oscilam entre a ironia e o sarcasmo, algumas visuais outras sensoriais. O resultado culmina na representação visual de uma narrativa sem texto que estimula múltiplas interpretações.

No primeiro capítulo recorremos ao enquadramento histórico da ilustração em Portugal. Ao mapear manifestações ligadas à ilustração no território português procuramos compreendermos a sua evolução. Neste capítulo fazemos um levantamento de ocorrências preponderantes nos primórdios da ilustração portuguesa no campo editorial. As ilustrações satíricas e a caricatura, abriram portas para uma ilustração de consciência social, política e intervencionista. Procuramos estabelecer um paralelismo entre os primórdios da ilustração editorial de início do séc. XIX e movimentos correntes. Dentro das referências que consideramos basilares para a projeção da ilustração no contexto português destacamos a obra de Rafael Bordalo Pinheiro pela extensão das suas abordagens, multiplicadas em vários suportes e pelo legado ao qual propomos vínculos ao trabalho de autores contemporâneos. Em resumo, neste primeiro capítulo trabalhamos conceitos relacionados com:

- Emancipação da ilustração como disciplina autónoma
- Contexto histórico da ilustração
- Aproximação à obra de Rafael Bordalo Pinheiro como autor de relevância para o legado da ilustração contemporânea

No segundo capítulo contextualizamos as diferentes abordagens aos territórios da ilustração contemporânea, articulando pontualmente com casos de referência no panorama português. Esta abordagem está balizada nas diferentes manifestações da ilustração que passam pelo discurso formal, narrativo ou conceptual onde circunscrevemos

abordagens temáticas, suportes ou opções editoriais para o mapeamento do campo de ação da ilustração. Fazemos particular ênfase ao figurado típico português e situamo-lo numa perspectiva contemporânea a que chamamos design de personagem ou *character design*.

Damos particular importância ao ilustrador como autor auto narrativo e à produção de obra de forma independente. A identidade do ilustrador e a sua caligrafia gráfica, opções metodológicas e processuais e vocabulário visual são questões pertinentes que desenvolvemos ao longo deste capítulo.

Levantamos a hipótese de comparação do figurado português com a fenomenologia do design de personagem. O confronto entre as abordagens de genese rural com colecionáveis assumidamente urbanos. Os temas chave sustentados neste capítulo passam por:

- Ilustração e expressão de autor
- *Character Design*
- Personagem
- Figurado português
- Metáfora

No terceiro capítulo recorremos a uma série de incidências para comprovar a questão essencial da presente tese, a convergência entre a cultura popular portuguesa e a ilustração contemporânea. Neste capítulo fazemos análise de obra e recolha de entrevistas de autores cujo trabalho é tangencial ao legado popular e tradicional português, seja na sua vertente narrativa, no referente formal ou figurativo, ou na abordagem de observação participativa.

São criadas ações que testam a viabilidade da tese, em particular a articulação entre um grupo de estudantes da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, que representam o conhecimento académico e uma seleção de artesãos cujo trabalho representa a experiência como modelação do conhecimento. Propomos uma interpretação da identidade visual e narrativa do artesão por parte do ilustrador de forma a produzirmos uma imagem ilustrada a partir do imaginário visual do referente. Aqui as abordagens temáticas passam por:

- Cultura popular e tradicional

- Autoria e identidade
- Discurso visual e narrativo

Para o quarto capítulo desenvolvemos trabalho de campo. Deste capítulo faz parte a plataforma *Portugal Portefolio*, surge no contexto académico e impulsionado pela sua inclusão no programa da unidade curricular de Narrativas Visuais para o Mestrado em Design de Imagem, da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. *Portugal Portefolio* é uma plataforma online, participativa que através da colaboração pretende criar um arquivo representacional de iconografia portuguesa.

No quinto capítulo apresentamos o testemunho de trabalho desenvolvido paralelamente ao tema desta investigação. Chamamos-lhe trabalho laboratorial.

- A curadoria da galeria Dama Aflita, espaço dedicado exclusivamente à ilustração e ao desenho, sediado no Porto, onde seleccionámos exemplos relacionados com o objecto de estudo. Dos quatro anos de exposições com diferentes abordagens temáticas e conceptuais demarcamos as nossas opções em quatro exposições que apresentam vestígios substanciais para a análise do projeto. As exposições abordam questões de auto edição divididas nos diferentes conceitos que passam por: cultura vernacular; cartografia emocional; discurso político e satírico; memória afetiva.
- A galeria Dama Aflita surge no contexto metafórico enquanto espaço laboratorial que se assume como arquivo para uma memória futura do momento que testemunhamos na ilustração atual.
- O workshop de ilustração para as festas Bugiadas de Sobrado, Valongo

Por último, o sexto capítulo, concluímos com um ensaio visual ilustrado a que intitulamos “Desenhos do Demo”, uma série de ilustrações com particular enfoque no folclore português. Este trabalho é complementado com trabalho ilustrado do investigador onde é visível a permeabilização do tema. Este capítulo chamamos trabalho de estúdio, compreende a convergência do trabalho prático desenvolvido durante o período de investigação. É um capítulo predominantemente visual.

Em resumo a presente tese pretende focar três campos de ação: novos paradigmas para a recente ilustração contemporânea a operar em Portugal, a influência tangencial entre ilustração e cultura popular portuguesa e a convergência entre o património e as abordagens narrativas do ilustrador.

METODOLOGIA

O ponto de partida para a presente investigação integra o trabalho pessoal do investigador, tanto na prática do desenho e da ilustração assim como na curadoria de exposições e eventos ligados à ilustração em Portugal, bem como docente na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. A primeira abordagem que traça o perfil do tema fundamental gravita em torno do trabalho prático no campo da ilustração e o seu contributo no trabalho do autor. Em parte, o foco principal que desenvolveu o tema partiu da legitimação do trabalho criativo do autor, numa investigação que perspectiva a análise de dentro para fora, do universo pessoal para uma prática globalizante. O trabalho envolve a observação participativa e a análise dos dados recolhidos, através de entrevistas ou referências de edição.

Identificamos contributos que contaminam o trabalho do ilustrador assim como a produção de conteúdos que germinam na relação entre o investigador e os estudantes. Assim dividimos a investigação em dois momentos que se complementam entre si:

- Uma análise a partir das bases para a compreensão da emancipação da ilustração em Portugal, com vista à produção de uma taxonomia, num contexto histórico e referencial, de apoio à prática pedagógica.
- Auscultação de forma direta agentes relevantes para o presente estudo, numa perspectiva analítica da obra, procurando o seu contributo para o tema em desenvolvimento, a convergência da cultura popular e tradicional portuguesa com a ilustração contemporânea em Portugal.

Nesta perspectiva desenvolvemos um conjunto de ações que testam através do contacto direto com agentes e ocorrências, as premissas que nos propusemos a desenvolver.

Por fim dedicámos um capítulo final ao desenvolvimento da obra do candidato, desde o seu trabalho comercial até à sua abordagem auto narrativa, onde o ponto essencial do tema está presente por contaminação, não só pelas abordagens figurativas mas também narrativas.

Fase pré-escrita

Durante este período de investigação, a procura, recolha e pesquisa de informação acompanharam a par o trabalho de ilustração do investigador na sua prática processual. Na sua origem, ainda como um corpo fluído, foram tomadas decisões que condicionaram o propósito da investigação, à medida que fomos percorrendo diferentes caminhos ou que nos foram apresentados entraves nos primeiros esboços que delineamos como princípio conceptual do campo a investigar. Foi um processo onde ambas as abordagens, teórica e prática, se contaminaram contribuindo para a formatação mais sólida do propósito desta investigação. Delineámos as palavras chave com as quais fomos circunscrevendo o processo de recolha de material: ilustração, identidade, património, legado, contaminação, cultura popular.

Durante esta fase de trabalho foi recolhido material teórico e visual que sustentasse a estrutura da investigação. Construámos um arquivo visual que alicerçasse de forma estruturada as bases para o trabalho de investigação.

Foram efetuadas visitas a grande parte de eventos ligados à ilustração, com particular incidência no norte de Portugal e a manifestações de cariz popular que influenciasses diretamente o tema de estudo, destacamos o Entrudo de Podence, ou o Entrudo de Lazarim.

Esta primeira fase foi acompanhada pela experiência processual e criativa do investigador em projetos de autoedição cujas metáforas relacionadas com o tema já se alinhavam.

Revisão bibliográfica

A segunda parte do processo passou pela recolha bibliográfica, em particular publicações que cristalizavam as questões essenciais do projeto. No início um mapeamento de ocorrências recentes ligadas à ilustração, passando por material etnográfico e catálogos de exposições.

Nesta fase do processo constatámos que grande parte do material bibliográfico que encontrávamos era escasso na contextualização teórica, onde proliferam bastantes publicações sustentadas pelo discurso visual, a produção de catálogos ou a compartimentação da

ilustração em abordagens temáticas, sempre sustentadas por exemplos de autores ou de portefólios. Procedemos à busca de informação por diferentes métodos, através de questionários, entrevista, recolha documental e por observação.

Durante a recolha e tratamento de conteúdos, procedemos à análise de publicações em particular dedicadas à ilustração como área de estudo, constatando a escassez nas abordagens críticas ou de análise de uma matéria essencialmente visual e com uma história recente. Estas publicações, em grande parte, dividem-se por temas, registos formais, identidade cultural e geográfica, catálogos de exposições, prémios ou concursos ou temas associados aos autores por convite à interpretação. Aqui foi fundamental o contributo anglo-saxónico, de autores que sustentaram a primeira estrutura do projeto, Alan Male, Steven Heller, Seymour Chwast, ou Marshall Arisman. Autores cujo contributo tem sustentado a produção de conteúdos no plano curricular de ilustração. No campo português o contributo essencial de Jorge Silva e o site Almanaque Silva ou então Pedro Moura com o blogue LerBd, afirmaram-se como plataformas importantes para o desenvolvimento deste estudo. Ernesto de Sousa, pelo projeto pioneiro de inventariação e produção de discurso científico na relação entre o artesanato e as artes eruditas.

Estabelecemos um inventário de publicações relacionadas com o carácter específico da investigação, edições que contribuíram para a história da ilustração e caricatura em Portugal, com especial ênfase no historiador José-Augusto França, a investigação de Theresa Lobo, ou os catálogos das duas exposições que passaremos a citar no corpo do texto da investigação, *Ilustração Portuguesa 2004* (Lisboa, 2004) e *Tinta nos Nervos* (Lisboa, 2011). Optámos por estas duas exposições como dois momentos marcantes da ilustração em Portugal, a bienal de *Ilustração Portuguesa* como o anunciar e consolidar de uma geração de ilustradores num momento paradigmático para a autoedição. Foi o culminar dos blogues e das plataformas online que fomentaram as relações diretas entre os autores, numa consolidação da comunidade de ilustradores em Portugal. A segunda, *Tinta nos Nervos*, a afirmação dessa mesma geração, embora numa seleção de autores com trabalho narrativo mais direcionada para a Banda Desenhada.

Procurámos bibliografia no área do artesanato e figurado português, assim como etnografia e catálogos de manifestações de cariz popular.

Entrevistas

Parte essencial do corpo de trabalho foi conseguido através da recolha de informação através do método de entrevistas. A seleção dos autores a entrevistar foi efectuada pela pertinência da sua obra ao tema da investigação sobre a qual dividimos em dois grupos: curadoria e autores. Como estudos de caso tentámos compreender a importância das ocorrências expositivas associadas à ilustração em Portugal, em que demos destaque às duas exposições já mencionadas, Ilustração Portuguesa 2004 e Tinta nos Nervos, com entrevistas efetuadas aos curadores. Na segunda parte procurámos autores cuja obra se relacione com o tema por forma direta no seu discurso formal ou narrativo, ou por forma indireta por contaminação. Para a seleção dos autores a entrevistar tivemos em conta questões essenciais para a investigação tais como, o discurso auto-narrativo, projetos de ilustração auto sustentáveis, a representação figurativa e o figurado, a expansão das narrativas ao plano biográfico, a memória, a permeabilidade da cultura tradicional do discurso gráfico.

Perscrutamos produção científica na forma de teses e dissertações com ligações convergentes com o tema.

Trabalho de Campo

Compreendemos como trabalho de campo, toda a recolha e contacto direto que tivemos com os autores, assim como a produção de conteúdos associados às diferentes manifestações e eventos que produzimos durante o período de investigação.

Foi essencial o trabalho de curadoria associado à Galeria Dama Aflita, do qual destacamos e analisamos quatro exemplos chave que demarcaram a posição deste laboratório à investigação. Um grande número de eventos, desde exposições, conversas, workshops, que, não sendo citados neste documento, contribuíram para o desenvolvimento da investigação. Para além do trabalho produzido s galeria, desenvolvemos a plataforma Portugal Portefólio como espaço de arquivo, análise e produção de conteúdos visuais e narrativos associados à identidade portuguesa. Pela abrangência conceptual e formal deste projeto o campo de investigação estendeu-se para além da ilustração, visando questões associadas a identidade e iconografia.

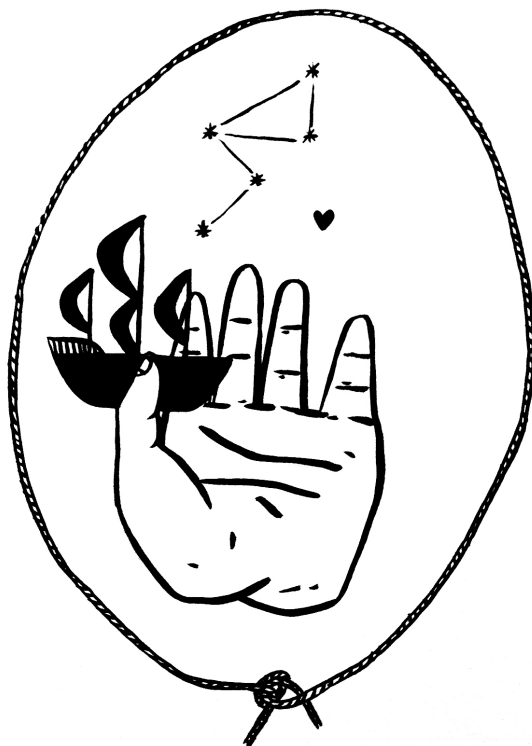
Foi produzido um workshop em parceria com o atelier We Came From Space, onde testámos a viabilidade da iconografia popular e histórica ser associada à ilustração contemporânea, sem subverter as suas premissas originais. As festas de S. João de Sobrado, em Valongo, conhecidas por Bugiadas, serão objecto de estudo para a integração direta da ilustração contemporânea no contexto tradicional e histórico da região.

Por fim, convidámos quatro estudantes da FBAUP com quem trabalhamos em conjunto, tanto no contexto académico como em eventos ligados à. Propusemos uma interpretação da obra de quatro artesãos de Galegos de forma a testar possíveis influências da identidade popular no seu trabalho.

Trabalho de estúdio

Trabalho testemunhal do autor tanto na ilustração como no desenho onde as questões adjacentes à investigação são testadas no contexto visual e narrativo do seu *modus-operandi*. Para além do trabalho de ilustração desenvolvido durante o processo de investigação que pontua o presente documento. O conjunto de ilustrações produzidas serão mostradas publicamente sob o título “Desenhos do Demo”, em exposição integrada nos projetos tangenciais da Experimenta Design 2013, em Lisboa.

MEMÓRIA E INTERPRETAÇÃO

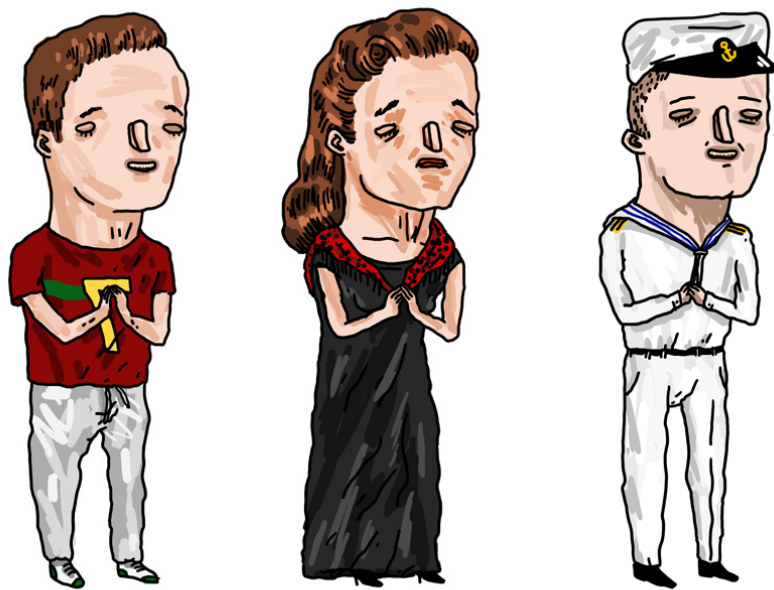


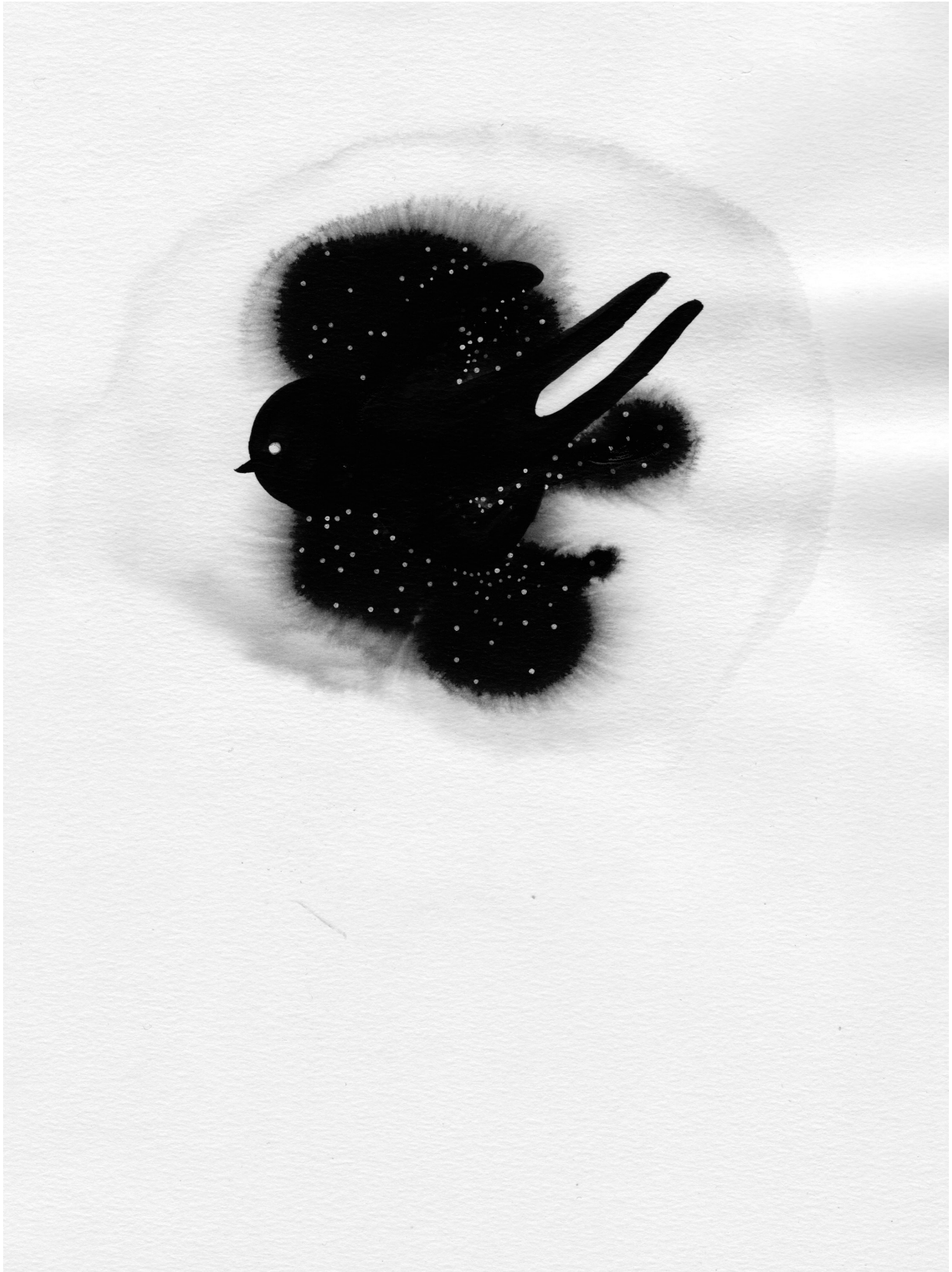
Memória e Interpretação é um ensaio visual composto por uma série de desenhos e ilustrações onde o tema de investigação se permeabilizou nos processos criativos. Ao longo deste período a proximidade com as questões abordadas assumiram-se uma referência nas múltiplas manifestações do trabalho artístico desenvolvido, tanto no campo do desenho como das ilustrações comerciais. Os processos de trabalho envolvem constantemente a investigação, que neste caso se assumem como processos de referência, citação ou homenagem.





Júlio Dolbeth, 2013





Júlio Dolbeth, 2013





Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013

CAPÍTULO 1

ILUSTRAÇÃO E PATRIMÓNIO POPULAR PORTUGUÊS

Emancipação da Ilustração

Para compreendermos o contexto histórico da ilustração desenvolvida em Portugal, a partir do séc. XXI, é importante recuarmos às origens das primeiras manifestações ilustradas que testemunham o aparecimento desta área de expressão visual no nosso país.

Hoje em dia a ilustração habita vários territórios por vezes de definição ambígua. Referimo-nos às expansões de manifestações visíveis dedicadas à ilustração fora do seu contexto, seja editorial, aplicado ou comercial. Parte das recentes manifestações ligadas à ilustração como área de exposição ou discussão antevê novos caminhos e possibilidades para o seu enquadramento numa multiplicidade de ocorrências.

Assistimos a uma mudança de paradigma nas diferentes definições de ilustração, a sua ligação ao texto ou à narrativa é cada vez mais um ato interpretativo do autor e menos uma ação descritiva. Ressalvamos no entanto, ocorrências como a ilustração para a ciência, onde o papel elucidativo é essencial.

Os primeiros passos para a ilustração com visibilidade em Portugal, onde passamos a reconhecer a identidade do autor através do desenho, deram-se no contexto editorial. Apesar da limitação operativa dos seus suportes e identidade, a ilustração acompanhou a par a evolução das artes pictóricas, como o desenho e a pintura, sendo permeável às evoluções estratégicas que até ao pós-modernismo têm compartimentado as correntes artísticas e estilísticas. Assim como nas artes plásticas, a ilustração também evoluiu acompanhando o surgimento de novas tecnologias. A evolução tecnológica permitiu a amplitude de campos de ação convergindo num movimento referencial aos contextos históricos. Tanto nos métodos de impressão como nos meios de registo manuais, passando pelo aparecimento das primeiras tecnologias digitais, até à emancipação destas mesmas tecnologias, assistimos muitas vezes à permeabilização transversal das técnicas utilizadas pelos ilustradores. É comum encontrarmos simulação de métodos de registo manuais, ou técnicas de impressão mecânicas compostas pelos meios digitais.

O posicionamento da ilustração nas artes visuais tem sido durante um largo período substanciado pelas consideradas artes maiores, a

ilustração era nos primórdios considerada uma arte aplicada ou arte decorativa. O carácter representacional da ilustração definia-a sempre por associação a um texto ou a uma ideia. Recentemente acrescentamos a interpretação, a ilustração será, portanto, representação e interpretação. A ilustração partilha os mesmos registos formais do desenho e das técnicas de impressão o que, até ao pós-modernismo lhe conferia um estatuto menor, subjacente à pintura ou à escultura. Podemos ponderar várias justificações no campo da especulação, o carácter múltiplo das obras ilustradas relativo à sua reprodução e a ligação ao desenho, durante largos anos considerado como inconclusivo, referente ao período preliminar de uma obra de arte, aos primeiros registos, à análise, às primeiras representações com vista aos estudos prévios na produção de uma obra.

No entanto, esta afirmação como arte menor da ilustração terá sido injusta, visto a ilustração ter sido o nosso primeiro contacto com a arte em geral. Os primeiros livros ilustrados, ainda antes da leitura textual, criaram imagens fortemente narrativas e contribuíram na infância para a nossa literacia visual.

Alan Male define ilustração como “imagética aplicada; uma obra artística que comunica visualmente o contexto para uma audiência” (MALE, 2007)¹, uma forma resumida que ilumina as especulações possíveis em torno das múltiplas possibilidades formais e conceptuais da ilustração. Um exemplo paradigmático são os livros de imagens sem texto. Os *picture books* articulam o discurso visual no discurso narrativo através da leitura interpretativa que fazemos das imagens. As imagens podem ter um referente iconográfico ou serem codificadas pela subjetividade do ilustrador.

A ilustração opera numa estratégia dialética. Na produção das imagens ilustradas atribuímos significados aos signos, tornando-os representativos aos seus referentes. Segundo Maria Nikolajeva² os *picturebooks* comunicam segundo dois conjuntos de signos: icónico e convencional.

Ícónico ou representativo, corresponde aos signos onde o significante e o significado estão relacionados por qualidades comuns, ou seja o signo é uma representação directa do seu significado. Por exemplo.

1 MALE, Alan, *A Theoretical & Contextual Perspective*, AVA Publishing SA, 2007

2 NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole, *How picturebooks work*, Garland Publishing, New York and London, 2001

uma imagem de uma impressora no écran de um computador é um signo que representa directamente essa impressora. Na maior parte das vezes não necessitamos demasiado conhecimento para compreender um ícone simples.

Os signos convencionais não têm relação directa com o seu significado, aqui temos que conhecer o código para decifrar o seu significado. Nikolajeva recorre à metáfora impressora para ilustrar este conceito, aqui é a palavra “impressora”, cujo significado apenas compreendemos se conhecermos as letras e para que servem. Os signos convencionais estão baseados numa estrutura baseada no acordo prévio dos seus titulares, tanto em linguagem escrita como falada ou gestual, assim como determinados gestos, códigos de vestir ou emblemas. Fora desta estrutura os signos convencionais não possuem significado ou então, podem possuir significado ambivalente. (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001)

Ambos os conjuntos de signos existem desde sempre na humanidade e deram origem a dois tipos paralelos de comunicação: a comunicação verbal e a comunicação visual.

No entanto, vários tipos de manifestações artísticas recorrem a diferentes combinações de signos verbais e visuais: desde a escrita ideográfica chinesa, os murais egípcios, o teatro, o cinema, o video, a banda-desenhada e os *picturebooks*.

As imagens nos *picturebooks* são signos icónicos complexos e as palavras nos *picturebooks* são signos convencionais complexos, no entanto a relação entre estes dois níveis é basicamente a mesma. A função das imagens, signos icónicos é representar ou descrever. A função das palavras, signos convencionais, é primeiramente narrar. Os signos convencionais são muitas vezes lineares enquanto que os signos icónicos são bastantes vezes não-lineares e não nos dão instruções sobre como os lermos. Nikolajeva e Scott comparam esta fenomenologia com a hermenêutica, na interpretação do estudo das palavras, parte da análise do todo, a seguir aos detalhes e depois outra vez ao todo para melhor compreensão do texto.

O processo de leitura de um *picturebook* assenta nas mesmas leis que a hermenêutica. Independentemente de começarmos uma leitura

pela abordagem visual ou verbal, criamos expectativas que por seu turno potenciam novas experiências e novas expectativas. O leitor alterna entre o visual e o verbal numa ligação encadeada em expansão. (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001)

Primórdios da Ilustração

Na história da ilustração ocidental podemos recuar às primeiras inscrições nas cavernas, ao Paleolítico final (cerca de 35000 anos), aos primeiros registos narrativos e figurativos, às inscrições ritualistas mas iremos avançar no tempo o breve resumo histórico para a ilustração contemporânea. Deixamos de parte as iluminuras, as pinturas decorativas associadas às letras capitulares nos pergaminhos medievais.

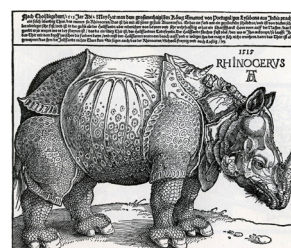
Avançamos na história para o que poderemos chamar de obra precursora da ilustração ocidental.

Iniciamos o nosso percurso a partir do séc. XV, com as técnicas artesanais de impressão e reprodução como a xilogravura, ondem surgem os primeiros nomes fundamentais cujo legado é fundamental para a prática da ilustração.

Albrecht Dürer (Nuremberga 1471-1528), artista alemão e porventura o mais importante do Renascimento nórdico, para além da vasta obra de pintura, foi um dos precursores do desenho impresso, em particular da xilogravura. O desenho “Feldhase” (1502), a lebre do campo, é hoje em dia uma das aguarelas mais referenciadas e citadas no campo da ilustração. Entre várias obras, o célebre Rinoceronte de Dürer (assim formalmente conhecido), é uma das primeiras obras ilustradas associadas à representação, precursor da ilustração científica e a interpretação. O rinoceronte foi desenhado a partir de esboços de relatos feitos do animal. O rei de Portugal, Manuel I, teria oferecido o animal ao papa Leão X, porém terá sido morto no naufrágio do barco que transportava. Esta ilustração, apesar das irregularidades anatómicas, tornou-se uma das primeiras representações do animal na Europa, tendo sido modelo para várias interpretações de diferentes autores. Torna-se relevante como a primeira obra ilustrada ocidental é produzida a partir da interpretação, mesmo considerada representacional.



“Feldhase”, Albrecht Dürer



“Rinoceronte”, Albrecht Dürer

As influências da obra gráfica de Dürer estendem-se por toda a Europa, num arquétipo formal de representação. “Nas mãos de Dürer a xilogravura perde o seu antigo encanto de arte popular, mas ganha a articulação precisa de um estilo gráfico plenamente amadurecido. Dürer criou um padrão que em breve transformaria a técnica da gravura em toda a Europa”³ (JANSON, 1986: 480).

Outro nome fundamental da história da ilustração terá sido William Blake (1757-1827) e as suas *Illuminated Printings*. Blake, poeta, pintor e gravador inglês, ligado ao romantismo, criava composições onde expandia a poesia às imagens, gerando um híbrido intertextual onde a imagem e o texto se completam, aqui as ilustrações de Blake são interpretativas e não descritivas. O lado subjetivo da obra gráfica de Blake, muitas vezes associado a um certo misticismo, tornou-o um dos nomes fundamentais e precursores do romantismo inglês. Entre várias obras da sua autoria, tais como “Songs of Innocence and Experience” (1794) Blake ilustrou o “Livro de Jó”, da Bíblia, ou a “Divina Comédia” de Dante Alighieri, trabalho interrompido pela sua morte. Blake “produzia e publicava ele mesmo os seus livros de poemas, com o texto gravado e ilustrações pintadas à mão” (JANSON, 1986: 584).

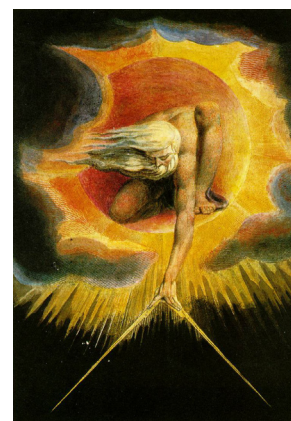
Paralelamente outros autores, sempre ligados à impressão, desde xilogravura ou litografia, surgem pelo resto da Europa, James Gillray, também Inglaterra (1757-1815), impressor e caricaturista, regista com sátira e humor os costumes e a vida política, Honoré Daumier, França (1808-1879), com um registo livre e poético, célebre pelas ilustrações de D. Quixote de Miguel de Cervantes ou Thomas Nast, nascido na Alemanha, viveu nos Estados Unidos da América (1840-1902), considerado o pai do *cartoon* americano, responsável pela primeira representação de Santa Claus ou o elefante do partido republicano.

No caso português podemos considerar o surgimento da obra editorial ilustrada pelas mãos do caricaturista Rafael Bordalo Pinheiro, que passaremos a analisar mais à frente.

Um dos períodos mais profícuos da ilustração portuguesa tem lugar no período compreendido entre os anos 1920 e 1940, pelo motor de magazines como *Ilustração Portuguesa* (surge no início do século, em 1906 até 1933), e outras que lhe seguiram como Europa



“Songs of Innocence and Experience”, William Blake



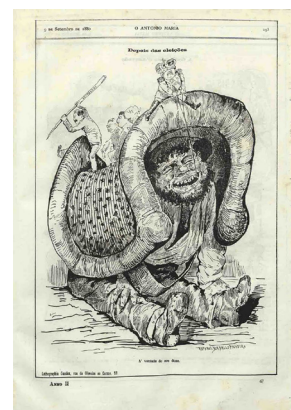
“The Ancient of Days”, William Blake

3 JANSON, H. W., *História de Arte*, Fundação Calouste Gulbenkian, 1989

(1920-1936), Magazine Bertrand (1927-1933) ou Civilização (1928-1936). Theresa Lobo⁴ aponta o aparecimento das magazines, nos anos 20 dos séc. XX como o período de afirmação da ilustração em Portugal. Os magazines como plataforma de reconhecimento e produção artística para a vida moderna em Portugal. “O magazine sendo um fenómeno de época, e como tal era o seu espelho e consciência, nele se refletia o vibrar de um quotidiano alterado pela força dos acontecimentos e a necessidade de reflexos que daí se adivinhavam. No início da década de 20, de um tempo novo, surgido da euforia do pós-guerra, o registo e a referência eram vitais para a assimilação desse acontecimento [...] o magazine surgia, dotado de um poder novo, simultaneamente fascinante e conciliador, já que transmitia por si um percurso visual dos acontecimentos e o seu comentário.” (LOBO, 2009: 15)

O poder a que se refere Lobo está implicitamente relacionado com a consciência política, a subversão e a análise dos comportamentos sociais através do cartoon ou da caricatura para além da ilustração. A ilustração não apenas como a descrição visual dos textos que acompanhava lado a lado, mas também como exercício visual e afirmativo. “O magazine como hábil fabricante de imagens – escritos, fotografias – ou desenhados, apresentava a imagem da sociedade portuguesa através da escolha e da reconversão dos facto, em que estava incluído o jogo entre aquele que realizava e o outro que consumia”(ibid). Este discurso visual associado ao poder das imagens desenhadas criava uma cumplicidade com o consumidor, gerando pela primeira vez a fidelização de audiências. Esta questão parece-nos essencial como uma das definições de ilustração, hoje transdisciplinar, como prática independentemente da sua publicação impressa.

Em 1912 e 1913, através dos dois Salões de Humoristas Portugueses, Lisboa viu surgir uma “nova” temática cercada por outros artifícios. O desenho humorístico abre caminho, embora não se perceba qual o seu género ou o seu carácter, como veiga Simões afirmou numa crítica à primeira exposição, pela participação dos artistas, muitos deles agarrados ainda a uma tradição e traço naturalista. Neste evento era de evidenciar a homenagem que nela ainda era realizada a Rafael Bordallo Pinheiro – ao lado de outros como Emmérico, Sanches de Castro, Menezes Ferreira, Almada Negreiros e Jorge Barradas que, entre outros, estavam empenhados numa renovação estética e



“Depois das eleições...”, Rafael Bordalo Pinheiro, publicado em “O António Maria”, em 1880



Ilustração Portuguesa (22 Novembro, 1920), capa de Américo da Silva Amarelhe (1892-1946)



Magazine Bertrand. 1927, capa de Jorge Barradas

4 LOBO, Theresa, *Ilustração em Portugal I – 1910 a 1940*, Edições Iade, Lisboa, 2009

conhecedora das correntes artísticas europeias.” (LOBO, 2009: 16)

Estes primeiros Salões, exposição múltipla de desenho e ilustração, deixam um legado que será revisitado de forma efervescente a partir finais da década de 1990. As exposições e feiras, como os eventos de publicação independente organizados pela Associação Chili com Carne, da qual destacamos a Feira Laica, recuperam o modelo expositivo dos Salões. No campo do institucional o Salão Lisboa, de Ilustração e BD, recupera esta estratégia nostálgica dos Salões, a produção de exposições coletivas.

Como refere Theresa Lobo, “em 1912, a demarcação far-se-á contra a tradição oitocentista do desenho humorístico de contexto político com traço e sentido grosseiro; a modernidade assim introduzida e camuflada de riso que se formava mais leve e inteligente, trazia consigo uma estilização que correspondia a outra forma do olhar e a uma atenção que fugia aos enredos políticos e via introduzir-se no de que mais atraente a cidade podia dar. Surgiu então um leve humor, deixando a piada constitucional, e fixando-se mais nos principais pontos urbanos. Eram estes os princípios de observação e de estilização que em 1915 se reconheceram na forma de uma mundaneidade que se definiu na Exposição dos Humoristas e Modernistas no Porto; ultrapassando a indefinição e a ambiguidade do modernismo, assim como a polémica que o impacto da geração futurista temporariamente provocou, podia afirmar-se que o humorismo sempre latente no decorrer deste período, em 1920, saía com mais impacto nos seus valores mais mundanos, alimentando e seguindo um caminho vagamente denominado modernista. As revistas, paralelamente às exposições dos anos 10, estiveram na base do desencadear deste processo. Elas iriam continuar solidamente agarradas, desenvolvendo, divulgando e banalizando os modelos desta modernidade; a sobrevivência do humorismo, tal como foi apresentado passou necessariamente por elas – palcos de ideias para entretenimentos mundanos.” (LOBO, 2009: 21)

Contextos históricos, formais e abordagens narrativas

Para a breve história da Ilustração, iremos considerar como estrutura o seu desenvolvimento ancorado na artes plásticas, numa compartimentação assente nas suas diversas correntes artísticas. Não será uma divisão cronológica, até porque alguns momentos se diluem nas

suas vanguardas, mas uma consideração assente em recursos formais, abordagens temáticas e definição de estilos representacionais. Estilo, no entanto é uma palavra perigosa em ilustração, apesar de ser referenciada diversas vezes, o estilo remete tendência, o que muitas das vezes pode ser mal interpretado em relação a uma possível falta de estrutura. A divisão por matérias e abordagens aos tempos na história nunca será eficaz visto na maior parte das vezes as práticas artísticas agrupadas numa determinada abordagem são contaminadas por outras subsequentes.

Autores que absorveram estratégias temáticas no seu trabalho evoluem para outras abordagens, percorrendo vários momentos da história. No entanto há autores seminais na origem das abordagens temáticas, mudando o rumo da história.

Iremos acompanhar casos paradigmáticos na história da ilustração ocidental sustentados pela proposta de Steven Heller e Seymour Chwast⁵.

Ao percorrermos momentos marcantes na história da ilustração ocidental, procuramos um paralelismo com a história da ilustração em Portugal. Esta ligação entre o que poderemos chamar de correntes artísticas dá-se por contaminação, umas vezes por aproximação, outras vezes por desvio.

Heller e Chwast dividem a sua história da ilustração em duas abordagens temáticas, estilo e forma. Na representação de estilo, a visão é essencialmente anglo-saxónica, ao relacionarmos com a história da ilustração portuguesa, há momentos que tiveram menos impacto no nosso país por diversos motivos entre os quais as diferenças políticas e sociais. Heller e Chwast propõem catalogação baseada em estilos e abordagens temáticas para a ilustração atual a ter início na época vitoriana, passando pelo Arts and Crafts, a Arte Nova, o Sachplakat, o Expressionismo, a Art Deco, o Romantismo, o Surrealismo, o Realismo e o Primitivismo. O levantamento taxionómico de Heller e Chwast tem o seu enquadramento na cultura anglo-saxónica, onde são referidas as influências europeias na ilustração norte-americana.

Na abordagem que passamos a descrever deixamos de parte

5 HELLER, Steven; CHWAST, Seymour, *Illustration – A Visual History*, HNA Abrams, Nova Iorque, 2008

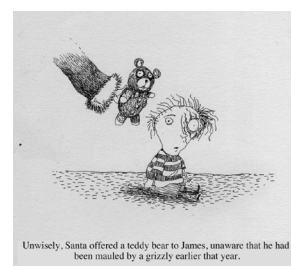
fenomenologias menos contributivas para a ilustração portuguesa tais como, o que os autores chamam de estilo *Rockwellian* em homenagem ao à figura máxima da ilustrador americano Norman Rockwell. Às suas abordagens temáticas acrescentamos o Modernismo pela figura incontornável de Maria Keil.

Era Vitoriana

Um dos momentos mais profícuos dos primórdios da Ilustração começa com a era vitoriana, nome referente ao reinado da rainha Vitória (1837-1901). Neste momento convergem uma série de situações que alteram de forma radical formas de pensamento e ligações sociais. É o momento da Revolução Industrial, onde começam a ser introduzidas as máquinas nos processos de trabalho, passamos da manufatura para a produção por máquinas, estimulando a produção em série, a multiplicidade e o pensamento científico. Este momento vai influenciar anos mais tarde uma abordagem à ilustração que poderemos chamar de neo-vitoriano, por vezes confundido como gótico ou neo-gótico. Tim Burton (1958-) será porventura um bom exemplo desta representação, “*The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories*”, o seu livro de 1997, associa a poesia macabra às ilustrações que claramente referenciam o universo neo-vitoriano.

A abordagem temática na era vitoriana era muitas vezes satírica. “Os vitorianos eram decorosos à superfície mas obscenos por dentro” (HELLER; CHWAST, 2008: 16). As ilustrações fortemente influenciadas pelos novos materiais, eram aplicadas a novas superfícies, no campo decorativos. Fachadas ornamentadas com aplicações sobre ferro ou vidro, eram potenciadas pelas novas tecnologias.

Autor inglês, fundamental da era vitoriana, que influencia fortemente o trabalho de Bordalo Pinheiro em Portugal é George Cruikshank (1792-1878), para além de ilustrações para textos e livros, tais como *Oliver Twist* de Charles Dickens, ou os contos compilados pelos irmãos Grimm, foi responsável por um discurso crítico e mordaz nas suas caricaturas sociopolíticas. Destacam-se outros autores como o inglês Edward Lear (1812-1888), o francês J. J. Grandville (1803-1847), conhecido pelas suas figuras híbridas, corpo humano e cabeça de animais.



Tim Burton,
“James”, de “*The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories*”, (1997)



George Cruikshank,
“Dandies of 1817 & Monstrosities of 1818”, gravura iluminada (1835)



George Cruikshank,
“Oliver Twist”, gravura, 1837

Por volta de 1835 a caricatura e ilustração satírica é perseguida pela censura, o que faz com que Grandville se dedique exclusivamente à ilustração literária, tendo ilustrado Robinson Crusoé, Dom Quijote de La Mancha, As viagens de Gulliver ou as fábulas da La Fontaine.

O estilo vitoriano, que mais tarde se emancipa da sua região temporal e geográfica, tem como abordagens temáticas recorrentes o absurdo, a sátira, a ironia e a crítica social e política. A maior parte das ilustrações criadas durante a época vitoriana eram destinadas com campo editorial, revistas, jornais, pasquins e livros, tanto para crianças como para adultos.

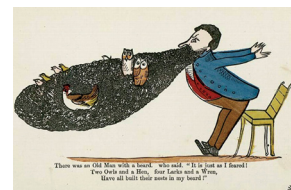
Arts and Crafts

O movimento Arts and Crafts surge pelos finais do séc. XIX, por volta dos anos 1880, em Inglaterra. Este movimento, bastante ligado às técnicas de impressão como a gravura ou a litografia. Este movimento surge por reação à estandardização da Revolução Industrial, procurando o manual, o objecto único, o artesanal que contrastasse com a produção em série. Surge por diversas mãos, mas terá sido William Morris (1834-1896), o seu maior porta-voz. Morris era um humanista, multiplicava o seu trabalho por várias vertentes como “a poesia, a filosofia, os têxteis, o papel de parede, ou o design de tipos, a sua Kelmscot Press (fundada em 1891) estava na vanguarda da sensibilidade anti-industrial”. (HELLER; CHWAST, 2008: 26)

Com o Arts and Crafts surge o contexto pictórico pré-raphaelita, movimento artístico inglês, sustentado por uma visão romântica da realidade.

O Arts and Crafts acentuava os elementos decorativos com ênfase nos motivos vegetais, na natureza, nos elementos orgânicos, numa estratégia de oposição a tudo o que era ligado às fabricas e à industrialização.

Podemos considerar Aubrey Beardsley (1872-1898), ao mesmo tempo ilustrador e autor inglês, um dos expoentes máximos do Arts and Crafts. Beardsley era por vezes apelidado de “dandy do grotesco, cujo estilo excessivamente curvilíneo e o claro-escuro, carregado de fantasia sexual era um potente antídoto para o académico, ou a arte representacional” (HELLER; CHWAST, 2008: 26). As suas ilustrações, em alto contraste, preto e branco, era fortemente carregadas de



Edward Lear,
página de “Book of Nonsense”
(1846)



JJ. Grandville,
“Vie privée et publique des
animaux” (1876)



JJ. Grandville,
“Cent Porverbes” (1845)

erotismo e sensualidade líquida, enfatizando a decadência nas suas célebres xilogravuras.

A obra de Beardsley era extremamente contemporânea, o gosto pelo lado escuro e macabro, o desrespeito intencional pelas proporções ou a acentuação das formas. O desenho procurava uma harmonia entre a linha e a forma. Pela sua abordagem formal o trabalho de Beardsley é o prenúncio de uma expressão gráfica que será recuperada mais tarde na era do digital, pela autonomia e rigor da linha, pela simplificação por nivelamento e anulação da forma volumétrica.



"The Peacock Skirt", Aubrey Beardsley, 1893

Art Nouveau

Surge em França nos finais dos anos 1890 por um grupo de jovens artistas que promovem a emancipação ao academismo realista vigente. É uma corrente fortemente disseminada por vários países da Europa, "Art Nouveau em França, La Libre Esthetique na Bélgica, Stile Liberty (ou Stile Inglese) em Itália, Secession na Austria, Modernista em Espanha, Jugendstil na Alemanha, The Glasgow School na Escócia, Bohemian Secession na Checoslováquia" (HELLER; CHWAST, 2008: 29). Em Portugal adoptámos o nome original Art Nouveau, ou a tradução, Arte Nova.



Cartaz Palais des Glaces, Jules Chéret

Arte Nova adaptou a ilustração figurativa, recorrendo frequentemente a motivos vegetais, arabescos, às influências árabes ou à figura feminina, estendendo-se a múltiplos suportes nomeadamente o cartaz e à publicidade. O seu registo era depurado, com uma estética progressista que se expandiu a diferentes manifestações artísticas, tais como a arquitetura, o mobiliário, a moda ou as artes gráficas.



"Autumn", Alfons Mucha, 1896

A Arte Nova foi uma revolução na relação entre o objeto comercial e a arte, destacam-se essencialmente três autores cujo legado é ainda hoje uma referência para o cartaz ilustrado: os franceses Toulouse-Lautrec (1864-1901) e Jules Chéret (1836-1932) e o checo Alfonse Mucha (1860-1939). Em Portugal encontramos uma forte influência da Arte Nova na arquitetura, em particular nos elementos decorativos e de revestimento como a azulejaria. A produção nacional de azulejos absorveu as referências estilísticas Arte Nova,



Fábrica cerâmica Viuva Lamego

como os elementos vegetais na decoração de revestimento, fábricas como a Viúva Lamego, Fábrica de Loiça de Sacavém, Desterro ou Constância.

Na pintura poderemos considerar como casos relevantes a fase inicial de Amadeo de Sousa Cardoso ou as obras de Luciano Freire.

Nas artes gráficas encontramos excelentes exemplos nos cartazes de vinho do Porto, embora sem autores portugueses de relevância, grande parte das encomendas eram feitas a autores estrangeiros.

O principal conceito Arte Nova era a expansão de territórios a várias manifestações artísticas, que envolvia tanto a pintura como a artes gráficas, terá sido o apogeu da litografia, a arquitetura, e de certa forma, os primeiros passos do design moderno.

No campo da ilustração dão-se os primeiros passos na produção de imagens de arquivo. Era comum a aquisição de imagens ilustradas para depois serem compostas com texto e logótipos de empresas. Grande parte da temática abordada poderia ser facilmente adaptada a vários conceitos, os motivos orgânicos e vegetais e a figura feminina adaptava-se a diferentes campos da publicidade no intuito de vender quase tudo.

Um caso de estudo relevante é toda a produção gráfica dos cartazes para a empresa de vinho do Porto, Ramos Pinto. A estratégia publicitária, fortemente visual da Ramos Pinto, sustentada pela imagem gráfica dos seus célebres cartazes ajudou a internacionalizar a marca e deixar um cunho na história do cartaz em Portugal.

No entanto não se conhecem autores portugueses na produção dos primeiros cartazes da Ramos Pinto, as encomendas foram feitas em particular a autores italianos, tais como Matteo Angelo Rossotti, Leonetto Capiello ou Leopoldo Metlicovitz (de origem sérvia). Um dos seus cartazes mais emblemáticos, que abarca a poética arte nova com um toque modernista, já a alinhar para novas abordagens será “Tentação de Santo Antão”, de Leopoldo Metlicovitz, em 1907 e que esteve exposto pela primeira vez na Exposição Nacional do Rio de Janeiro, em 1908. O cartaz teve um impacto imediato pela sensualidade com que retrata a dupla tentação, as mulheres e vinho. As



*“Tentação de Santo Antão”,
Leopoldo Metlicovitz, 1907*

curvas sinuosas, as cores quentes da carne em contraste com a figura asceta, escurecida pelo contraste da sombra.

“Neste universo gráfico é possível traçar um fio condutor que materializou os conceitos artísticos de Adriano e de seu irmão António, o qual, como o próprio trajeto comercial e social de ambos, foi também evoluindo ao longo do tempo. Mas nele encontramos sempre o charme da sedução em busca de uma eternidade estética absolutamente contraditória com o inevitável tempo efêmero da publicidade” (ALMEIDA; GUIMARÃES, 2013: 127)⁶

Arte Nova não parte da ruptura mas com o Arts and Crafts mas sim da sua continuidade, partilhando até princípios formais. Destacam-se as impressões em litografia e xilogravura.

A filosofia principal é de que a arte se adapta a todas as formas funcionais, tanto na publicidade, como na arquitetura, como nas artes decorativas.

De certa forma, esta corrente enaltecia o excesso, por vezes barroco, o decorativo, o que politicamente entra em conflito com a chegada da primeira grande guerra. A escassez de bens materiais determina o final de uma era que acaba por ter que se adaptar as novas realidades.

Sachplakat

O Sachplakat, ou Object Poster “em resposta crítica à Art Nouveau, porventura um desejo atávico de simplificar o que era demasiado complexo” (HELLER; CHWAST, 2008: 37). Surge na Alemanha em ruptura com o exagero e o decorativo vigente, o Sachplakat, movimento essencialmente gráfico levado a cabo pelas mãos de Lucian Bernhard (1883-1972), esteve na sua origem ligado intimamente ao cartaz e à publicidade. As imagens publicitárias estavam já instaladas no tecido urbano das cidades entre os pregões dos vendedores ambulantes. O excesso de informação visual, do detalhe, das formas intrincadas comum à Arte Nova, começava a tornar-se obsoleto. As imagens teriam que ser comunicantes pelo imediatismo e a informação transmitida de forma eficaz e rápida.

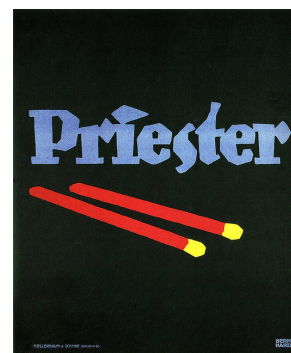
6 ALMEIDA, Graça Nicolau; GUIMARÃES, J. A. Gonçalves, Adriano Ramos Pinto Vinhos e Arte, Ramos Pinto, V. N. Gaia, 2013

A impressão de grandes manchas de texto era dificultada pela escassez de ferramentas, os caracteres móveis, e pelo tempo que demoravam na sua composição.

No trabalho de Lucien Bernhard depuração da imagem era a base, uma imagem simples, de extrema eficácia na sua leitura e interpretação.

A abordagem à cor, forte e plana, uma simplificação por nivelamento permitia a sua fácil reprodução, dando origem a “uma arte com popularidade não só pela sua persuasão mas pelo entretenimento” (HELLER; CHWAST, 2008: 41).

Bernhard inicia o seu percurso em 1906 ao entrar num concurso de cartazes patrocinado pela marca de fósforos Berlin's Priester. O cartaz, emblemático no trabalho de Bernhard afirma-se fundamental para os alicerces do modernismo. Surge num processo de subtração ao contrário do excesso visual. Inicialmente composto por vários elementos gráficos, um charuto, um cinzeiro, o fumo composto por mulheres que dançavam, dois fósforos e o nome da empresa leva a uma decisão intuitiva e fundamental no futuro percurso de Bernhard, reduzir toda a informação aos dois fósforos e às letras PRIESTER⁷, elevando toda a informação do cartaz ao essencial reduzindo a narrativa e todos os elementos acessórios. É claramente uma ruptura com os pressupostos Arts and Crafts e uma das fortes influências do design moderno. É porventura, o momento mais propício para os princípios formais do design gráfico praticado durante décadas, a relação harmoniosa entre texto e imagem, onde a ilustração não é suplantada pelo texto, assumindo ambos papéis de equilíbrio na composição, muitas vezes fluída e intuitiva.



*Cartaz de fósforos Priester;
Lucien Bernhard, 1905*

Em 1997, Lucien Bernhard recebe a medalha póstuma de excelência e contributo para a história do design pela AIGA (American Institute for Graphic Arts).

Expressionismo

O expressionismo alemão eclode em 1905 durante uma época tumultuosa, a Europa estava a enfrentar uma revolução social e política, para não mencionar cultural.

⁷ Consultado no site da AIGA (2011) <http://www.aiga.org/medalist-lucianbernhard/>

“As tradições da arte ocidental estavam moribundas e uma vanguarda de jovens artistas estava apta para suplantar a convenção” (HELLER; CHWAST, 2008: 42). O expressionismo foi essencialmente uma arte de revolução levada a cabo por jovens artistas rebeldes que repudiavam os métodos convencionais da arte vigente.

Dois grupos fundamentais afirmavam-se, Die Brücke em 1905 e Der Blaue Reiter em 1912, o primeiro mais interessado na abordagem figurativa, o segundo mais influenciado pelo abstracionismo. As referências cromáticas fauvistas, cores fortes e contrastantes, influenciaram ambos os grupos. Os princípios formais do expressionismo marcaram o virar da história na conceptualização do objecto artístico.

As abordagens de carácter cru e primitivo, o seu desenho na sua essência emotiva, sem rectificação, sem esboço abriu portas para uma série de ocorrências no resto da Europa, tal como os futuristas russos.

Nas práticas de impressão era recorrente o recurso à xilogravura, que pela rudeza do material orgânico, a madeira, originava desenhos contrastantes, sem detalhe minucioso e com um forte poder emotivo. Antes do início da Primeira Grande Guerra o Expressionismo era essencialmente formal e metafísico, logo a seguir a 1918, torna-se essencialmente político, associado a partidos políticos de esquerda. Parte da produção gráfica era panfletária de valores comunistas em oposição ao regime da direita nacionalista. Grande parte do trabalho era produzido para divulgação e massificação dos horrores da guerra, os expressionistas tornam-se percussores das narrativas pictóricas, os inícios da novela gráfica. Ao papel ativo do ilustrador político é acrescentado a consciencialização e ativismo social e político. O ilustrador não é um construtor de imagens, mas um agitador de consciências.

O movimento termina por volta de 1922 dando origem ao aparecimento do dadaísmo.

Art Deco

Na retoma económica da Primeira Guerra, torna-se imperativo promover o estabelecimento da recuperação dos países pós-guerra. A França e a Itália foram os países que mais promoveram o final da guerra através da arte e do design. O estilo Deco, referenciado pela



Poster para a exposição “Die Brücke”, Arnold Gallery
Dresden Ernst, Ludwig Kirchner,
1910

primeira vez como *art moderne*, em 1925, a propósito da *Paris exposition des Arts Décoratifs & Industriels Modernes*, sendo décadas mais tarde vir a ser conhecido por Art Déco.

A estética Déco prevalecia na publicidade, no mobiliário, no design, na arquitetura ou na ilustração.

Os princípios fundamentais eram a elegância, a verticalidade, a limpeza formal de excessos decorativos. Na sua abordagem figurativa era recorrente a acentuação do corpo promovendo a elegância da figura ativa e esguia, a recorrência das sombras marcando a volumetria das formas e a ligação à moda e à indústria têxtil.

Um dos casos proeminentes desta abordagem formal foi o futurista italiano Fortunato Depero e as suas célebres capas para a revista *Vanity Fair*. Depero criou um estilo imagético forte, com cores carregadas e imagens reduzidas à simplicidade. Art Deco terá sido a primeira abordagem formal a emergir em quase todos os países industrializados da Europa. Art Deco foi responsável pela primeira categorização de tendências. “Foi também uma tentativa de dar um toque contemporâneo à burguesia e, portanto, ressuscitar a agitação de vendas de consumíveis”. (HELLER; CHWAST, 2008: 58)

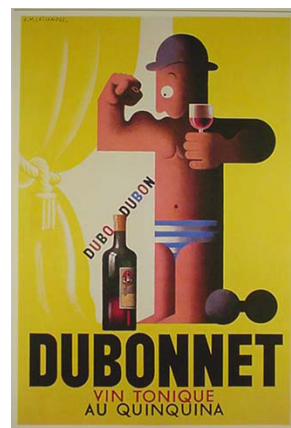
O estilo Deco abriu portas aos novos modernistas, criando uma estética eclética, convergindo várias referências multiculturais, como influências maias, egípcias ou asiáticas. Foi basilar na emergência do Cubismo, do Futurismo italiano (que Depero foi um dos grandes impulsionadores) ou do Construtivismo Russo. As referências formais apontavam para a nova Europa que se renovava e descobria novas culturas, era uma época de industrialização, de descobertas tecnológicas, onde as imagens promoviam a velocidade, o aerodinamismo, a tecnologia. Compreendia vários motivos gráficos que metaforicamente remetiam para a nova sociedade industrializada, “zigurates (influência mesopotâmica), relâmpagos, raios ou ondulações estilizadas”. (ibid)

Graficamente sugeria progresso e futuro e tornou-se o código para o contemporâneo.

No campo da publicidade é fundamental referir um autor, conhecido pela sua ligação ao Modernismo, A. M. Cassandre. Propunha uma abordagem formal baseada na simplicidade das formas, nas



Capa para *Vanity Fair*,
Fortunato Depero, 1932



Dubonnet, A. M. Cassandre

cores afirmativas e essencialmente na imagem ilustrada. Criou personagens que abarcavam os conceitos essenciais de uma marca, tais como o célebre Dubbonet. Do seu portefólio é importante referir os cartazes para a Boucheron ou a Nord Express.

“Art Deco prevaleceu por mais duas décadas até a austeridade imposta pela Segunda Guerra tornar esta imagem de extravagância parecer supérflua em relação à crise mundial” (HELLER; CHWAST, 2008: 55). Encontramos na cidade do Porto influências Deco no vitral do antigo Café Imperial, na Avenida dos Aliados.

Romântico

O estilo romântico foi uma reposta ao crescente mundo industrializado, embebido a partir das referências dos finais do séc. XVII, a contracorrente da Revolução Industrial. O romântico, tal como no Expressionismo, absorvia a sua identidade no campo emocional, abstendo-se de tendências racionais. No entanto procurava a depuração da técnica, um lado pictórico essencialmente virtuoso na representação. Procurava um lado etéreo do humano, um estilo contemplativo, ligado fortemente à natureza.

A ilustração romântica ancorava os seus ideais numa representação de uma classe social estereotipada, evitando fugas aos seus preceitos estabelecidos. “Primeiro, este tipo de ilustração retratava acima de tudo pessoas caucasianas desprovidas de traços étnicos. Segundo, evitavam qualquer tipo de manchas, enquanto a beleza platónica era proferida” (HELLER; CHWAST, 2008: 69). A representação figurativa era recorrentemente bem vestida, muitas vezes retratada em alegria, quando em apatia, esta era etérea ou quase espiritual. De certa maneira, o ilustração romântica representava a realidade de forma asséptica.

No caso da ilustração portuguesa encontramos influências do Romantismo na obra gráfica de Alice Rey Colaço (Lisboa, 1893-1978). Contemporânea de Barradas e Suart, a ilustradora descrevia com olhar atento características etnográficas e sociais do povo português, “uma continuada produção ilustrada em registo despreocupado, às vezes pícaro. A figuração de Alice, com as características caras risonhas, corpos esbeltos e elásticos invariavelmente calçados com



“Cantigas”, postais ilustrados, Alice Rey Colaço



Alice Rey Colaço, 1914 (data aprox.)



João Pateta, Alice Rey Colaço

sapatos cardados ou leves tamancos, reflete ainda a visão idílica do Romantismo novecentista sobre o paupérrimo e inculto mundo rural português da época, subjugado pela Igreja, o caciquismo político e a tirania dos grandes proprietários.” (SILVA, 2011)⁸

Desenvolve um conjunto de postais ilustrados, por volta de 1914 que acabam por ser absorvidos pelo sistema político em estratégias de propaganda.

“Quadras amenas e pares esbeltos compõem duas séries dedicadas aos idílicos amores campestres e figuras típicas do comércio lisboeta integram a série Pregões de Lisboa. Apesar da glorificação da cidade e do progresso tecnológico operada pelo Modernismo, a versão estilizada do mundo rural haveria de ter um longo e sedutor percurso durante a primeira metade do século, acabando enquadrada no programa ideológico e estético do Estado Novo e dos seus organismos de propaganda, como o SPN e o SNI.” (ibid)

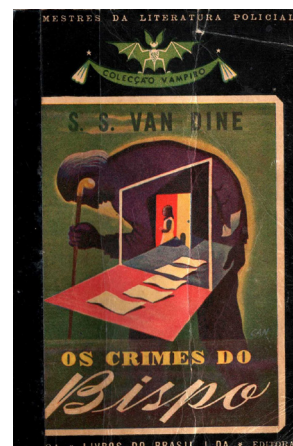
Surrealismo

O surrealismo será o movimento artístico mais absorvido pela ilustração contemporânea, fundado por André Breton (1896-1966) com o seu Manifesto Surrealista em 1924.

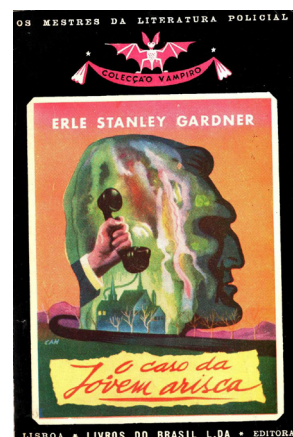
O movimento surrealista surge por reação ao Expressionismo e ao Dadaísmo, procurava o visual assente no subconsciente e no onírico. Breton acreditava que a arte visual e a literatura poderia ser associada ao estudo dos sonhos.

Uma arte misteriosa, dificilmente decifrável, impregnada de códigos, signos e extremamente simbólica. Um dos momentos chave do Surrealismo tomou lugar na exposição de 1938, *Exposition Internationale du Surréalisme*, onde os sonhos foram traduzidos em pintura, fotografia ou cinema.

Na ilustração uma das técnicas de eleição foi a colagem, uma forma de associar imagens transcrevendo a estranheza e representação metafórica do mundo interior e onírico. Destacam-se muitos autores, Dali com mais notoriedade mediática, mas René Magritte



Capa para coleção Vampiro, Cândido Costa Pinto



Capa para coleção Vampiro, Cândido Costa Pinto



Capa para coleção Vampiro, Cândido Costa Pinto

⁸ <http://almanaguesilva.wordpress.com> (consultado a 12/7/2013)

(1898-1967) um dos artistas mais influentes deste movimento.

O surrealismo providenciava ao ilustrador “uma oportunidade para lógicas ilógicas, objetos discordantes partilharem o centro do palco” (HELLER; CHWAST, 2008: 71).

Em Portugal vários ilustradores se manifestaram nas suas abordagens surrealistas embora possamos destacar a obra de Cândido da Costa Pinto (1911-1976) e em particular as capas para as ficções policiais da revista *Vampiro*, assim como a publicação de ficção científica *Argonauta*.

“Fiel à tradição pictórica, a ilustração surrealista era um compósito de várias peças do enredo, ora descritivos ora metafóricos, assumindo o cariz de um enigma ilustrado. O surrealismo gráfico nobilitou o subestimado género policial e substituiu as capas das coleções mais antigas, onde a figuração do crime de sangue era geralmente explícita.” (SILVA, 2011). O processo de composição de Cândido da Costa Pinto era desenvolvido por colagem de elementos preponderantes da narrativa, por vezes não descritivo da ação.

As suas capas “não ilustram sonhos, mas antes uma realidade imaginada cujos componentes, em virtude de uma momentânea articulação, prévia à intervenção da lógica racional, e de uma particular forma de representação, adquirem uma aparência onírica. Poderia mesmo ir-se mais longe e afirmar que até as pinturas mais declaradamente surrealistas de Cândido Costa Pinto (que não são assinalavelmente diferentes, em concepção e efeito, das suas capas para a Coleção *Vampiro*) revelam um idêntico *modus operandi* e, portanto, as suas intrínsecas limitações à luz do dogma surrealista: como se os seus elementos e a recíproca articulação deles resultassem não de um jorro do subconsciente, mas de uma lógica racional que só permanece misteriosa em virtude da sua intencional ocultação...” (VALLE, 2012)⁹

Realismo

O Realismo descreve-se com uma representação exata da realidade, sem filtros para além da destreza técnica do ilustrador. Esta visão

⁹ <http://malomil.blogspot.pt/2012/02/surreal-policial-o-caso-das-capas-da.html> (consultado a 12/7/201)

simplificada é adaptada à ilustração, embora no caso da pintura como matéria visual as abordagens possam ser mais complexas. Uma das estratégias essenciais do realismo, que a ilustração recorre frequentemente é a modelação a partir da luz. Tanto a luz como sombra, a maneira como esta modela as formas é uma das características principais que se destaca na representação realista. Corresponde à ideia de representar os objetos, pessoas, ou cenas como na sua abordagem mais realista pelo ilustrador. Incorpora conceitos formais do Romantismo ou do Realismo. É um estilo dominante na década de 1950, em particular nos Estados Unidos da América. As temáticas passam pela representação de situações do quotidiano, uma descrição a olho nu de uma determinada situação. Pode ser dramático ou até mesmo monumental. É um instantâneo de um momento ou espaço. Envolve virtuosismo técnico, no entanto o traço do ilustrador é visível de forma expressiva, através da pincelada ou da linha. As proporções e as perspetivas são reais sem deformação ou acentuação.

Primitivismo

O primitivismo assume um papel preponderante na ilustração contemporânea. A premissa de desenvolvimento de um registo espontâneo, surge a partir de um trabalho sem orientações académicas. A sua origem, liga-se aos mesmos pressupostos da arte bruta, um trabalho autodidata orientado pela vontade e dedicação do ilustrador. Dominado pela manualidade assenta na fantasia e na liberdade de representação sem o virtuosismo do domínio de capacidades realistas.

Surge no contexto do surgimento de abordagens artísticas de ruptura com os modelos académicos, cerca de dos anos 1020 e 1930 “com o advento do Dada e movimentos anti-arte”. (HELLER; CHWAST, 2008: 111)

Os primeiros primitivos eram também apelidados de artistas ligados ao folclore, pela partilha dos mesmos princípios de raiz dos artesãos. A produção de uma arte motivada pela determinação dos seus autores. De certa forma, sempre existente a atenção e a inclusão desta manifestação visual ganhou atenção a partir do surgimento de vanguardas artísticas fraturantes.

A crítica por vezes refere este trabalho como *naif* ou infantilizado,

uma forma redutora de análise. A apropriação do registo primitivo pela ilustração contemporânea acontece como fenómeno alargado nos nossos dias, por vezes praticado por ilustradores com formação académica, este facto leva à percepção desta abordagem como um recurso estilístico. Nesta perspectiva acentua a manualidade nas formas de registo, atualmente um procurado em função de abordagens virtuosas tanto na representação como no meio digital. “O estilo primitivo mune o ilustrador de múltiplas ferramentas. É um meio para contrastar entre a ilustração da fotografia, o manual do digital, o irracional do racional”. (ibid)

Modernismo / Maria Keil

Com o apogeu do modernismo, a ilustração conquistou um lugar de destaque no panorama cultural português. Num momento político conturbado onde as artes são instrumentalizadas pelo regime político, com casos pontuais de subversão. Dos muitos autores fundamentais que contribuíram para a afirmação da ilustração em Portugal, desde Almada Negreiros ou Amadeo de Souza Cardoso, destacamos o trabalho de Maria Keil, uma das principais ilustradoras portuguesas a operar desde os inícios da década de 1930.

Maria Keil (1914-2012) é considerada por muitos investigadores uma das ilustradores fundamentais para o desenvolvimento da ilustração portuguesa com produção artística que abarca inúmeras áreas como a ilustração, a azulejaria, a pintura e o desenho, a cenografia e figurinos, o design gráfico e a publicidade, o mobiliário e a decoração, a tapeçaria mural.

Keil inicia a sua atividade profissional como colaboradora do Estúdio Técnico de Publicidade, fundado por José Rocha.

“Realiza a primeira exposição individual de pintura em 1939 na galeria Larbom, em Lisboa. Em 1941 ganha o prémio de revelação Souza-Cardoso com o seu autorretrato. Outras participações se seguem, no Secretariado de Propaganda Nacional (SPN), na Sociedade Nacional de Belas Artes. A partir dos anos 50 do séc. XX inicia uma inspirada e constante obra azulejar, entre muitos outros exemplos para as estações do Metropolitano de Lisboa, criação que lhe confere lugar indiscutível na História de Arte portuguesa. A par



“Autorretrato”, Maria Keil, 1941

do azulejo, também a ilustração – na literatura para a infância, nos manuais escolares – constitui campo de trabalho profícuo, inovador durante décadas.”¹⁰ (TOJAL; ALMEIDA, 2013)

A ligação do trabalho de Keil ao sistema institucionalizado é por volta de 1940 uma inevitabilidade devido ao período conturbado que se vivia na presidência de Salazar. “O ambiente vivido na década de 1940 empurrou a «segunda» geração de modernistas portugueses, da qual Maria Keil faz parte, para um cenário ingrato de uma quase inexistência de mercado e, desprovidos das habituais aquisições levadas a cabo pelos museus, não lhes restou outra solução que não a colaboração com o SPN. Caso contrário, estes artistas viveriam uma independência que segundo França era vaga e mal compensada”¹¹ (SILVA, 2011, cit. FRANÇA, 1980). Como exemplo do nacionalismo bairrista de Salazar, Susana Lopes Silva dá alguns exemplos:

“[...] a Exposição de Arte Moderna da Secretaria Nacional de Propaganda realizada, em Lisboa, entre 1939 e 1942; a Exposição do Mundo Português de Lisboa em 1940, a Primeira Exposição de Artistas Ilustradores Modernos em 1942 e as Exposições Gerais de Artes Plásticas na Sociedade Nacional de Belas Artes, de 1946 a 1956. A SNBA, ao funcionar como estrutura democrática, teve um papel fulcral enquanto pólo de agregação dos artistas das novas tendências e constrói-se como espaço alternativo aos Salões do Estado, apesar do seu passado de tradição naturalista e da organização de exposições, muitas vezes, de qualidade duvidosa.” (SILVA, 2011: 106). Esta ligação ao sistema não seria propriamente a partilha de ideologia política de Maria Keil, o seu enquadramento familiar era claro na opinião que mantinha da opinião política, casada com Keil do Amaral, arquiteto, assumidamente antirregime que não se comprometeu com uma linguagem arquitectónica nacionalista.

Outra questão importante na análise da obra de Maria Keil é a sua condição feminina, vivíamos uma época onde o papel preponderante nas artes era maioritariamente masculino, o que acresce valor na conquista do seu lugar na história de arte portuguesa. “[...] as

10 TOJAL, Alexandre Arménio; ALMEIDA, Rui Manuel, *curadores da exposição Maria Keil de propósito, obra artística*, Museu da Presidência da República, Lisboa, 2013
Documentação dos textos impressos na folha de sala da exposição itinerante, Galeria Nave – edifício da Câmara Municipal de Matosinhos, patente entre 22 de fevereiro e 19 de abril de 2014

11 SILVA, Susana Maria Sousa Lopes, *A Ilustração Portuguesa para Infância no Século XX e Movimentos Artísticos: Influências Mútuas, Convergências Estéticas*, Tese de Doutoramento em Estudos da Criança na Especialidade de Comunicação Visual e Expressão Plástica, defendida em 2011 na Universidade do Minho

obras destas mulheres eram consideradas com frequência amadoras, por oposição ao trabalho profissional dos seus pares masculinos. As mulheres ao apresentarem maioritariamente pequenos formatos e técnicas como o desenho, o pastel, a aguarela ou a gravura, ajudavam a corroborar esta ideia. Neste contexto, importa questionar o papel das mulheres na sustentação deste cenário masculino, sem esquecer os muitos obstáculos com que deparavam no caminho, a maioria de ordem moral, que levavam muitas artistas a desistirem da carreira ou a dedicarem-se a determinado tipo de trabalhos que gerassem menos polémica, mantendo-se na retaguarda e dando o lugar nas luzes da ribalta aos seus colegas masculinos.”¹² (MANTAS, 2012: 67)

O maior contributo do trabalho de Maria Keil dá-se na transversalidade das abordagens e da multiplicidade de matérias abordadas, como pioneira do conceito que defendemos ao longo deste estudo do ilustrador autor. “O nome de Maria Keil surge como rosto de mudança, pensando, de forma pioneira, não só na ilustração, mas também as relações gráficas e pictóricas que esta estabelece com o texto verbal, responsabilizando-se, frequentemente, quer pela ilustração, quer pelo arranjo gráfico dos livros, que assina.” (SILVA, 2011: 29)

Ilustração

A obra ilustrada de Maria Keil teve o seu maior impacto e reconhecimento na ilustração para a infância. “Se usarmos os livros como marca, foram cerca de 70 anos (entre *Começa uma Vida*, em 1940, e *A Árvore que Dava Olhos*, em 2007) sempre a ilustrar: textos literários, muitos deles para crianças, mas também outros de cariz publicitário ou em torno de visões pessoais”¹³. (COTRIM, 2013)

É um trabalho rico, impregnado de referências pessoais a assumidamente de raiz popular, com um abarcado leque de experimentação, no entanto com coerência nas abordagens estéticas e formais.

“Contorno fino e solto ou pinceladas grossas e manchas de cor forte, sobre vidro ou papel mata-borrão, o seu gesto serve invariavelmente



“Os dez anões da tia verde-água”, *Contos Tradicionais Portugueses*, Maria Keil, 1958



“O grilo e o leão”, *Contos Tradicionais Portugueses*, Maria Keil, 1958

12 MANTAS, Helena Alexandra Jorge Soares, *Maria Keil, “uma operária das artes” (1914-2012) Arte portuguesa do século XX*, Dissertação de Doutoramento em Letras, na área de História, especialidade de História da Arte, defendida na Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, sob orientação da Professora Doutora Maria Regina Dias Baptista Teixeira Anacleto, 2012

13 COTRIM, João Paulo, *Maria Keil de propósito, obra artística*, Museu da Presidência da República, Lisboa, 2013

a expressão máxima do movimento, cenário perfeito para as figuras humanas afirmarem uma elegância moderna, a harmonia do homem que se ergue. Quase sem querer, propôs uma ética: cada personagem, cada um de nós, se estiver atento ao que o rodeia, nasce para ser árvore dançando no meio da praça”. (ibid)

Pintura e Desenho

O trabalho mais representativo da obra de Maria Keil dá-se na ilustração e na publicidade. A pintura faz parte da sua formação académica, o que contribui para sua visibilidade com o prémio revelação Souza-Cardoso pelo seu autorretrato de 1940. Na pintura sempre se interessou pelo retrato, de si e das pessoas que lhe eram próximas, ou pela paisagem. Com a sua obra pictórica participou “na maioria das Exposições Gerais que, entre 1946 e 1956, reuniram artistas das mais diversas opções estéticas num empenho comum contra a ditadura, tendo visto uma obra sua retirada de exposição por um comando da PIDE em 1947. A alegoria, bem como a metamorfose, são dois processos retóricos que utilizou com rara felicidade criando novas histórias a partir de mitos antigos (decoração para o cinema Monumental); ou inventando novos seres a partir da observação do quotidiano (Motauros de 1997/98)”¹⁴ (PORFÍRIO, 2013).

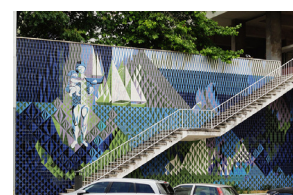


“Um retrato de criança”, Maria Keil, 1962

Azulejo

Pela ligação afetiva à arquitetura, pelo relacionamento com o seu marido arquiteto, Maria Keil teve um profusão de trabalho adaptado a fachadas e murais pela mão da azulejaria. O legado do seu trabalho em azulejo ajudou a construir a pele urbana da cidade de Lisboa. Experimentou possibilidades plásticas, criando diálogos com os pormenores arquitectónicos.

“Empregando uma linguagem na qual predomina o abstracionismo geométrico e onde é patente algum experimentalismo óptico, o seu trabalho reflete uma procura constante de novas soluções, a reinvenção de elementos que, não obstante serem empregues empregues com recorrência, assumem permanentemente novas identidades.”¹⁵ (PAIS, 2013)



“O Mar”, painel, Maria Keil, Avenida Infante Santo, Lisboa, 1958

14 PORFÍRIO, José Luis, *Maria Keil de propósito, obra artística*, Museu da Presidência da República, Lisboa, 2013

15 PAIS, Alexandre, *Maria Keil de propósito, obra artística*, Museu da Presidência da República, Lisboa, 2013

A transversalidade da obra de Maria Keil expandiu-se para uma infinidade de registos e possibilidades. Desenhou cenografia e figurinos para o Grupo de Bailados Verde Gaio, a sua primeira colaboração para o espetáculo *Lenda das Amendoeiras*, com apresentação no Teatro da Trindade, em 1940.

Paralelamente dedicou-se ao desenho de mobiliário para interiores comerciais e domésticos. “Num misto de regionalismo e estilização folclórica, o seu mobiliário e decoração foram dados como exemplo da imagem do ‘portuguesismo’ que ‘a campanha do bom gosto’ do SPN/SNI defendeu na revista *Panorama*, a partir de 1941” (BRAGA, 2013). A assinatura que imprimiu no reconhecimento das suas peças de mobiliário, foram a articulação diferentes materiais, o azulejo integrado, por exemplo, mas essencialmente a madeira talhada. Foi valorizado o trabalho do entalhador Manuel Magalhães, através da poética e da delicadeza do desenho de Keil.

Nas colaborações que fez com o design gráfico, Keil tirou partido da interdisciplinaridade procurando composições harmónicas integrando a tipografia e a ilustração. O texto caligráfico assumia-se como uma forma de desenho, conseguindo a integração equilibrada nas suas composições.

Por fim, é importante referir a tapeçaria mural de grandes dimensões. A sua colaboração com a Manufatura de Tapeçarias de Portalegre dão origem a uma série de projetos futuros com grande impacto visual e decorativo, iniciado com Pescador da Barca Bela, inspirado num poema de Almeida Garrett, em 1949.

Rafael Bordalo Pinheiro

Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905) é um nome fundamental na história da ilustração portuguesa. Podemos mesmo dizer que terá sido o pioneiro a transpor os limites da ilustração em Portugal, que começava a dar os primeiros passos nas publicações periódicas, em parte ancorado na caricatura e na crítica social e política.

No rescaldo de várias ocorrências ligadas à Ilustração manifestadas por toda a Europa, que promoveram a sua afirmação no campo editorial, é notável a influência de autores vitorianos como George



Fábrica Bordalo Pinheiro, 2013

Cruikshank (Inglaterra, 1792-1878).

Em parte referimo-nos à ilustração comercial e impressa, no caso de Bordalo à ilustração crítica e de consciência moral. “Entre as condições da eclosão e desenvolvimento duma corrente humorística de expressão gráfica estaria, naturalmente, a vida artística do país, com a sua instrução e o seu consumo, ou a falta de uma e outra coisa, e todo o processo profissional que um e outro factor permitem ou excluem.” (FRANÇA, 1981: 19)¹⁶

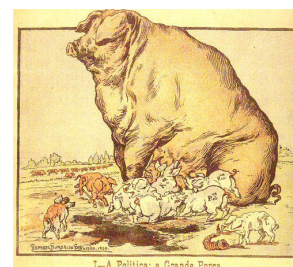
Bordalo terá sido um autor à frente do seu tempo, com um projeto artístico transversal a várias áreas, tais como a ilustração, o desenho, a escultura ou a cerâmica, deixando um legado que se mantém perene até aos nossos dias. A sua visão entre a arte erudita e o objetivização comercial é uma visão de extrema atualidade, conceito que poderíamos descrever como diluição artística, onde os diferentes suportes e ocorrências do objecto artístico podem assumir qualquer modelo ou forma, sem a eterna discussão sobre a batalha entre arte maior e arte menor.

Como refere Gary Baseman, considerado uma das cem pessoas mais criativas da América pela revista *Entertainment Weekly*, em 2001, refere-se à sua prática artística como “*Pervasive Art*, uma arte que se infiltra e entranha nos mais diferentes meios de expressão, promovendo o maior número de saídas de mercado possíveis – desde galerias (exposição), *prints*, televisão, cinema, palestras, ou até fins comerciais. Esta fluidez permite ao artista tecer o seu imaginário diretamente e de forma profunda na vida contemporânea. O trabalho neste campo envolve a ilustração, o design editorial, o design de produto, os *toys*, a animação comercial, os videoclips, os filmes, os jogos de computador, os murais, a pintura, a arte performativa, intervenção pública ou as instalações.”¹⁷

No território da ilustração de caricatura o campo editorial era, na maior parte das vezes, consignado à produção de pasquins,



Caricatura do Zé Povinho,
Rafael Bordalo Pinheiro



“A política, a grande porca”,
Rafael Bordalo Pinheiro

16 FRANÇA, José Augusto, *Rafael Bordalo Pinheiro, o português Tal e Qual*, Livraria Bertrand, Venda Nova, 1980

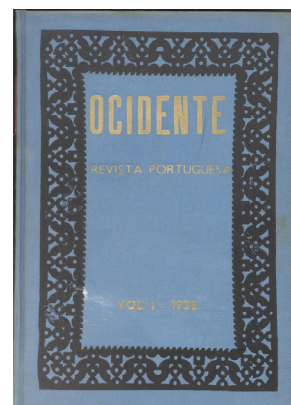
17 Traduzido do artigo “Emotion Graphics”, por Boehnert, Jody. *Eye Magazine*, 2001. Gary Baseman, named one of the ‘The 100 Most Creative People in Entertainment’ in America by *Entertainment Weekly*, labels his practice ‘Pervasive Art’, by which he means to produce art in every outlet possible – galleries, print, television, film, lecture halls and even commerce. Such fluidity enables artists to weave their vision deep into the fabric of contemporary life. The work in this field encompasses illustration, publication design, product design (calendars, diaries, bags, purses, stickers, wallets, T-shirts, hoodies, jewellery), toys, commercial animation, music videos, films, computer games, painted interiors, paintings, performance art, public interventions, and installations.

semanários pitorescos ou jornais burlescos, com dois nomes importantes que acabariam por se tornar uma referência fundamental no discurso crítico ilustrado, Nogueira da Silva, ilustrador da “Revista Popular” (onde faz a sua estreia) e Manuel de Macedo, fundador da revista *Occidente*, na qual foi diretor artístico. Uma das obras mais emblemáticas de Manuel de Macedo foi porventura as ilustrações para a tradução portuguesa de Dom Quixote, gravadas por Severini.

Consideremos estes dois nomes como contemporâneos de Bordalo embora possamos ir mais atrás na história da ilustração de caricatura em Portugal, precisamente a cerca de 1735 quando Vieira portuense, regressado de Sevilha, conta-se que num ímpeto vingativo para com o escultor galego Felipe Diogo de Castro, que o protegeu, terá gravado e assinado um dos primeiros registos impressos de caricatura em Portugal.

Não querendo debater com exaustão a caricatura, correndo o risco de nos desviarmos do tema principal desta investigação, a questão é apenas pertinente pela sua relação com a história da ilustração impressa e editorial em Portugal, com os primeiros registos ilustrados a par com o lado descritivo, crítico ou mordaz, que assume também contornos catárticos nestas formas de escárnio. O ambiente burlesco, a crítica ao poder, a sátira de costumes eram muitas vezes temas recorrentes da caricatura.

É interessante referir alguns títulos de publicações importantes nos primórdios da caricatura e ilustração, que vemos mais tarde recuperados por autores contemporâneos, tais como José Feitor, ou ações promovidas pela editora independente Chili com Carne. Nos finais da década de 1850 com “O Diabo a Quatro”, “O Raio” ou o “Cabrion”. Mais tarde, por volta de 1863, “O Escalpelo”, “O Torniquete”, “Lucifer”, “Distribuidor de Carapuças”, seguindo por “Demócrito”, “Piparote”, “O Papagaio”, “O Japonês”, “O Compadre Mateus” ou “O Trinta Diabos”, são nomes que nos parecem recuperados com alguma ironia em relação ao estado do país, como por exemplo as exposições colectivas de Ilustração independente “Zurzir o Gigante” (Espaço Interpress, Lisboa, 2005), Furacão Mitra (Espaço Interpress, 2008) ou Tropa Macaca (Bedeteca, Lisboa, 2006/2007). Não sendo exatamente os mesmos títulos no campo léxico, compreendemos uma abordagem semântica liminar.



Revista Ocidente, 1948



Cartaz Zurzir o Gigante, Barbara Rof, 2005



Cartaz Furacão Mitra, Filipe Abranches, 2008

Até finais do séc. XIX, grande parte da ilustração impressa em publicações periódicas estava ainda alicerçada na caricatura, mesmo quando representava cenas do quotidiano, situações políticas, crítica social ou descrição de momentos particulares na história de Portugal.

Antes da viragem do século, é importante referir o surgimento no Porto do jornal “Zé Povinho” na década de 1880, que adota no cabeçalho a célebre figura de Bordalo Pinheiro. A força da personagem como representação do povo português, alicerçada nas suas origens humildes e rurais torna-se uma imagem de marca que é perpetuada até aos dias de hoje. É interessante especularmos sobre o poder de uma personagem de forte iconografia que representa uma série de valores etnográficos, que rapidamente se tornam narrativos.

A célebre revista humorística norte-americana *Mad*, fundada em 1952 por William Gaines e Harvey Kurtzman, incorpora na personagem de um rapaz desdentado e sardento, o ambiente satírico e *nonsense* que define a identidade da revista. O retrato Newman, o rapaz iconográfico da *Mad*, é um símbolo e uma marca, para além da representação figurativa de um rapaz típico americano dos anos 1950. A relação entre Zé Povinho e Alfred E. Neuman é especulativa, procuramos um paralelismo entre o poder iconográfico de uma imagem e a sua capacidade de representação para além do signo. São dois tempos diferentes, dois contextos diferentes, meios sócio, económico e culturais diferentes, duas identidades etnográficas distintas. A revista *Mad* usa como estratégia o humor para debater questões relacionadas com a cultura popular, política, entretenimento, figuras públicas, televisão e cinema. A mascote Neuman, acabaria por assumir várias identidades, muitas das vezes recreando uma figura conhecida que seria retratada no interior da revista.

As características físicas de Newman são tão fortemente reconhecíveis que apesar das diferentes mutações conseguimos reconhecê-lo, seja no corpo do Bane (personagem do Batman), de um Ewok (personagem da Guerra das Estrelas), ou do Finn (personagem da série *Finn the Human*, da Cartoon Network), entre muitos outros exemplos. A permeabilidade de Newman e a sua capacidade de interpretação é tão forte que permite a representação desta mascote fictícia por diferentes autores mantendo uma imagem fiel ao original. No entanto, Newman associa-se sempre a um projeto editorial, uma marca comercial ao contrário do Zé Povinho.



Alfred E. Neuman, Norman Mingo



revista MAD, 520, Fevereiro 2013



Zé Povinho, interpretação por Júlio Dolbeth, 2013

Apesar do seu surgimento ter sido numa publicação editorial, o Zé Povinho extravasa o lugar e o tempo tornando-se um representante da voz popular.

Notas biográficas

“Rafael Bordalo Pinheiro nasceu em Lisboa, em 21 de Março de 1846, num andar do número 33 da Rua da Fé” (FRANÇA, 1980). Assim começa a biografia de Bordalo por José Augusto França. Como outras biografias a referência à sua origem é isenta de emotividade, como David Copperfield no romance de Charles Dickens:

To begin my life with the beginning of my life, I record that I was born (as I have been informed and believe) on a Friday, at twelve o'clock at night. It was remarked that the clock began to strike, and I began to cry, simultaneously. (DICKENS, 1850)

França contextualiza o ambiente familiar de Bordalo, pai pintor, Manuel Maria Bordalo Pinheiro, com influências da escola flamenca, marca o percurso de dois dos seus quatro filhos, Columbano Bordalo Pinheiro, que abraça a pintura como forma de vida, sendo um dos percursos do realismo em Portugal, com fortes influências de Degas e Monet, e Rafael Bordalo Pinheiro, mais tarde conhecido como caricaturista.

O ambiente doméstico de certa forma burguês não influencia o percurso de Rafael Bordalo Pinheiro da mesma maneira que o seu irmão Columbano. Rafael começa a interessar-se pelo teatro, especialmente pelas rábulas e farsas, que lhe trouxeram algum sucesso e anteviram o seu trabalho humorístico, “as quadras chistosas, de gosto baixamente popular, faziam com que os folhetos fossem disputados nas ruas” (FRANÇA, 1980: 60). Mais tarde dedica-se ao desenho e à pintura, começando por participar em exposições com relativo sucesso. Numa das exposições, a 1968, Luciano Cordeiro³ refere que “achou brilhantes as suas aguarelas e esperançoso o artista debutante, embora dissesse o desenho “geralmente indeciso ou mau” – no que tinha sem dúvida razão” (FRANÇA, 1980: 64). Esta observação de Luciano Cordeiro determina, mesmo que de forma accidental, a relação da pintura de início do séc. XIX com a técnica e o virtuosismo. Uma visão

que pauta a fronteira entre a ilustração e a pintura, tornando a primeira uma arte subsidiária da segunda. Este preconceito subsistiu durante vários anos e só recentemente se tem emancipado como expressão visual autónoma.

A transversalidade nas artes foi fundamental no percurso de Bordalo, fez parte do “Grupo do Leão”, nome atribuído a partir das tertúlias na Cervejaria do Leão, em Lisboa, onde participavam vários artistas de diferentes áreas, em particular a pintura, o desenho e a literatura. O grupo foi dinamizado por Silva Porto, pintor regressado de Paris e professor na Escola de Belas Artes de Lisboa, sendo responsável por inúmeras exposições precursoras do naturalismo em Portugal.



“O Grupo do Leão”, óleo sobre tela, Columbano Bordalo Pinheiro, 1885

Executavam-se pequenas telas com temas do quotidiano, dando particular atenção à vida nos campos, em cenas repletas de luz e com grande liberdade de representação. O grupo tornou-se uma espécie de “vanguarda”, considerando-se moderno, como ficou bem claro no nome “Exposição de Quadros Modernos” atribuído a uma das primeiras mostras realizadas. Curiosamente na época viam-se como realistas, mas o Portugal pacato, de brandos costumes, sem a industrialização francesa só poderia estar na origem de obras naturalistas. Em 1885 os membros do grupo propuseram-se decorar a cervejaria, que ia entrar em obras, com o apoio do proprietário, executando pinturas naturalistas propositadamente para o local, contribuindo para a popularização do novo estilo e do estabelecimento. A atividade do grupo manteve-se regular até 1888, ano da realização da última exposição”. (RIBEIRO; SESINANDO, 1896)¹⁸

O Grupo do Leão, com tertúlias regulares a partir de 1880 cria uma geração de artistas responsável pela promoção do espírito inovador e renovador para as artes portuguesas. A primeira exposição do grupo, em 1881 coincide com a renovação do currículo da Academia de Belas-Artes de Lisboa a qual permitiu a separação do sector do ensino artístico da Academia, a fixação de um corpo docente e a revisão dos estatutos, graças, sobretudo, aos contributos de Miguel Angelo Lupi¹⁹. Este possuía, já

18 RIBEIRO, Arthur; SESINANDO, Bartholomeu, *Arte e Artistas Contemporâneos*, Livraria Ferin, Lisboa, 1896

19 Foi director temporário do periódico *Revolução* de setembro em 1869. Em 1875 fez parte da comissão encarregada do projeto de reforma do ensino artístico e formação dos museus nacionais, os momentos mais relevantes da sua biografia.

desde 1864, uma larga experiência didática na Academia, como professor de Desenho e Figura, em 1867 de Desenho de História e, finalmente, como lente de Pintura de História de 1868 a 1883, substituindo mestre Fonseca, seu antigo professor.

Pertencendo ainda à primeira geração dos artistas académicos, Lupi “contribuiu mais como teórico dessa reforma do que como pintor do realismo, dado que a partir de 1881 as transformações naturalistas tomam dianteira da formação do gosto artístico” (REIS, 2005: 64).²⁰

Bordalo não faz ainda parte desta primeira exposição, só integrando em 1885, ano em que estas adquirem o nome de Exposições de Arte Moderna. Do grupo original constituído por António Ramalho, Cipriano Martins, Henrique Pinto, José Malhoa, Moura Girão, Ribeiro Cristino, Rodrigues Vieira e Silva Porto, acrescem os nomes de “Teixeira Lopes e Moreira Rato, a entrada de Rafael Bordalo Pinheiro, já que Columbano entretanto instalado em Paris com o apoio da Condessa de Edla, aderiu ao Grupo em 1882, um ano antes de regressar a Portugal. A este conjunto juntavam-se as artistas: Maria Augusta Bordalo Pinheiro, Josefa Greno (também haviam sido modelos) e Berta Ortigão que cultivavam o bordado, o desenho, o óleo e a aguarela” (TAVARES, 2005: 35)²¹. A descrição dos nomes participantes poderia ser irrelevante, caso não fosse a integração do corpo feminino. O papel da mulher na arte portuguesa, começa finalmente a assumir o protagonismo e seu contributo integra novos suportes e registos como o bordado.

O grupo assumia-se na vanguarda da Europa, com influências diretas de Paris, o centro artístico da altura. Silva Porto, de regresso a Portugal depois de bolseiro em Paris em 1879, onde “esteve em contacto direto com a Escola de Barbizon, por sugestão do seu mestre Groseillez, e onde viria a conhecer, entre outros, Corot e Charles e Karl Daubigny. [...] Seria entre a vontade de Silva Porto em renovar a estética da pintura académica em expressão “ar-livrista”, e as necessidades mais mundanas associadas à venda das obras do Grupo do Leão, que a segunda geração de pintores se entrincheira e dispersa,

20 REIS, Carlos, *A nota justa ou o traço que cria*, em Malhoa e Bordalo, confluências de uma geração. Catálogo da exposição “150 anos do nascimento de José Malhoa, Centenário da morte de Rafael Bordalo Pinheiro”. Coordenação de Matilde Tomaz do Couto, Caldas da Rainha, 2005

21 TAVARES, Cristina Azevedo, *Malhoa e Bordalo: Ideário de uma exposição*, Catálogo da exposição “150 anos do nascimento de José Malhoa, Centenário da morte de Rafael Bordalo Pinheiro”, Coordenação de Matilde Tomaz do Couto, Caldas da Rainha, 2005

em múltiplos ecletismos, tanto nos temas rurais e populares como nos retratos de uma nobreza decadente ou de uma burguesia aborrecida, facultando à pintura nacional uma relativa modernidade.” (REIS, 2005: 65)

O Grupo do Leão promovia, através das tertúlias, uma íntima relação entre as artes plásticas e a literatura. “Que a pintura reconhecia na literatura e nos seus protagonistas um destaque inegável é o que bem evidencia a arte do retrato do mesmo Columbano do ‘Grupo do Leão’: a Ramalho Ortigão, a Antero de Quental, a Oliveira Martins, a Eça de Queirós, a Teófilo Braga (de certa forma o ‘núcleo duro’ da geração de 1870) e também a Bulhão Pato consagrou Columbano retratos que, além do mais, revestiam a feição de gestos de legitimação cultural [...] Bordalo, na sua colaboração com escritores e jornalistas cria uma dinâmica de intervenção cultural fortemente crítica.” (REIS, 2005: 57)

É neste contexto crítico que a personagem Zé Povinho, expande os limites da sua primeira aparição, a publicação no cabeçalho do jornal homónimo e começa a assumir o protagonismo que tem hoje em dia.

A origem da personagem dá-se num momento cultural que acompanha a evolução da literatura portuguesa, efervescente nos anos 1870 e 1880. “Tempo de profunda rearticulação do nosso tecido cultural, de reajustamento da escrita literária a uma funcionalidade eminentemente interventiva e reformista, nele a emergência do realismo justificava o recurso à categoria de típico, a adopção da caricatura como estratégia representacional e o recurso à crítica de costumes como meio para atingir propósitos ideológicos. À sua maneira, Rafael Bordalo Pinheiro está nesse tempo; também a seu modo contribuiu decisivamente para que se estreitassem os elos entre a literatura e as artes plásticas” (REIS, 2005: 58).

Para além do Zé Povinho Bordalo foi responsável por uma série de personagens emblemáticas da sociedade portuguesa, que apesar do representação em desenho, transpôs para a cerâmica, criando características emblemáticas em cada um das suas representações. “Através da originalidade da sua expressão retratou as vicissitudes políticas de uma país, desde as reformas do Fontismo à crise do regime monárquico” (REIS, 2005: 65).

As suas personagens poderiam ter anunciado um fenómeno da ilustração e do design a que apelidamos design de personagem, o *character design*, que abordaremos no segundo capítulo deste trabalho. A questão essencial prende-se aparta além da representação figurativa, para além das características acentuadas das figuras, em continuidade com o desenho de caricatura, as personagens de Bordalo possuíam fisionomias humanas descritivas, ao contrário das características do *character design* que apela à estranheza ou ao mundo onírico.

Maria Paciência, a mamuda ama das Caldas, o polícia, o padre tomando rapé e o sacristão de incensório nas mãos, a par de muitos outros²², apenas para citar alguns exemplos das suas figuras emblemáticas.

O legado de Bordalo Pinheiro

Luisa Arruda define caricatura a partir do primeiro dicionário de Belas-Artes em língua portuguesa, escrito nos princípios do sex. XIX pelo escultor Joaquim Machado de Castro, onde se resume “É pois a caricatura, uma burlesca exageração das partes notáveis de qualquer semblante, (e, às vezes se poderá estender ao resto do corpo) de modo porém que se conheça a pessoa de quem se a irrisão. Caricar é fazer caricatura”. (ARRUDA, 2005)²³

Machado de Castro faz uma análise etimológica da palavra referindo também a sua proveniência italiana, *caricare*. É interessante compreendermos a sua origem, *caricare* em italiano refere-se a carregar, o que aplicado à ideia de caricatura enquadra-se na perfeição no sentido que, em suma fazer uma caricatura é carregar ou exagerar em determinadas características físicas do retratado, no seu campo mais comum, ou aspectos de personalidade numa abordagem mais elaborada. Hoje em dia a caricatura prende-se essencialmente ao exagero formal da figura em busca do humor. Podem ser introduzidos elementos característicos, como uma rábula ao retratado.

Muito facilmente a caricatura assume um papel brejeiro de piada fácil, algo que estamos acostumados no senso comum. Destacam-se

22 Catálogo “Representações Marinhas na cerâmica Caldense do século XIX (exposição itinerante)”. Caldas da Rainha: Ministério da Cultura; Instituto Português de Museus; Museu de Cerâmica,

23 ARRUDA, Luisa, Dá-me um pouco do seu lume? Sobre desenho e caricatura, in *Malhoa e Bordalo Confluências duma geração 150 anos do nascimento de José Malhoa / centenário da morte de Rafael Bordalo Pinheiro*, Museu de José Malhoa, Caldas da Rainha, 2005

vários autores que se afirmam neste campo de forma satírica e ao mesmo tempo poética. Consideremos o trabalho de André Carrilho²⁴ cujas ilustrações abarcam o campo da caricatura para editorial e que, pela poética, delicadeza do traço e abordagem metafórica lhe deu reconhecimento não só em Portugal como no estrangeiro.

Muitas das vezes a caricatura funde-se com o *cartoon*, criando um híbrido onde são visíveis os elementos exagerados do caricaturado associado a elementos narrativos. Grande parte da produção ilustrada para editorial de Bordalo era caricatura, daí Bordalo ser muitas vezes apelidado de caricaturista.

Voltando ainda à definição de Machado de Castro, esta é revista pela seguinte edição do dicionário por Assis Rodrigues “que produz um notável conjunto de conhecimentos relativos a todas as “artes do desenho”, na medida em que considera que o desenho constitui a base e o fundamento de todas as belas artes: arquitetura, pintura, escultura, desenho e gravura” (ARRUDA, 2005). Assis Rodrigues acrescenta à definição de Machado de Castro “representação não só exagerada, mas ridícula e talvez satírica de alguma pessoa, ou assunto, com o fim de promover o riso, ou mesmo o intento de escarnecer e deprimir os sujeitos representados” (ARRUDA, 2005: 43).

Ao analisarmos as caricaturas de André Carrilho apercebemo-nos de que esta definição se torna obsoleta.

Retomamos a questão presente ao longo desta investigação, que se traduz na delimitação de fronteiras para as áreas de expressão visual e a necessidade de compartimentar as matérias e abordagens.

Bordalo torna-se conhecido como desenhador e caricaturista, nomenclatura que prevalece até aos dias de hoje. Os inícios da ilustração em Portugal estão intimamente associados à caricatura pela



“O fado”, André Carrilho, 2012

24 André Carrilho é designer, ilustrador, cartoonista, animador e caricaturista, português. Recebeu vários prémios nacionais e internacionais e expôs o seu trabalho no Brasil, China, República Checa, França, Portugal, Espanha e Estados Unidos. Em 2002 ganhou o Gold Award para Illustrator's Portfolio, pela Society for News Design (USA), um dos prémios de ilustração mais prestigiados do mundo.

Tem ilustrações publicadas no New York Times, The New Yorker, Vanity Fair, New York Magazine, Standpoint, Independent on Sunday, NZZ am Sonntag, Word magazine, Harper's Magazine ou Diário de Notícias, entre outros.

Em 2004 juntou-se ao músico/dj/programador nuno correia para desenvolver uma aplicação interactiva/generativa de visuais sob o nome de Video Jack. Dirigiu uma curta-metragem de animação intitulada “Dinner in Lisbon”, com argumento e música de JP Simões. Em 2008 criou com o produtor e escritor João Paulo Cotrim, um projecto de cartoons animados, intitulado Spam Cartoon com colaboração de Cristina Sampaio e João Fazenda.

sua ligação aos periódicos, sempre pela representação satírica da vida política e social.

“Com a obra gráfica de Rafael Bordalo Pinheiro o maior e mais prolífico desenhador caricaturista do seu tempo, chaga-se a uma revitalização da qualidade artística da ilustração e da caricatura, uma vez que o artista chega a esta tipologia do desenho, não apenas pelo seu talento inato que se reconhece na força e expressão do seu traço, reforçado e informado pela sua viagem cultural por diversas fontes e vias do conhecimento. Foi aluno do Curso de Letras da Universidade de Lisboa, foi aluno da Academia de Belas Artes de Lisboa, teve experiência teatral, filho de um reconhecido escultor, Manuel Bordalo Pinheiro e irmão Columbano Bordalo Pinheiro, artista que não precisa apresentação. Fez parte do Grupo do Leão que reunia os maiores vultos da arte de Lisboa e da época, e foi amigo de ilustradores e aquarelistas como Alfredo Roque Gameiro, de vultos da literatura como Ramalho Ortigão e de muitas figuras da política e da vida de Lisboa.” (ARRUDA, 2005: 44)

Luisa Arruda refere o desenho como uma arte em extinção, no tempo de Bordalo, uma arte incontestável na sua importância no processo artístico, “uma disciplina que não apenas se revela como essencial para exprimir ideias, como um processo de ver em si mesmo. O desenho é livre. O desenho é transcendente. O desenho é uma linguagem mais antiga que as palavras” (ARRUDA, 2005:44). No entanto esta falência anunciada do desenho está em rápida recuperação pelas mãos da ilustração contemporânea. O desenho e o registo manual está a ser rapidamente absorvido pelos processos dos ilustradores, uma resposta ao apogeu do digital na década de 1990. Não que o digital tenha passado para um segundo plano, mas autonomizou-se como forma e registo, muitas das vezes ao emular processos manuais.

Na análise da caricatura em Bordalo, Arruda refere o desenho como uma representação a partir do real, *drawing from life* “uma expressão que mostra a vida em frente dos olhos do espectador e mesmo no caso do desenho de uma natureza morta, usa-se a expressão *still life*, que acentua o carácter vivo das coisas. No processo de ver e desenhar é necessário podar o barulho irrelevante até chegar à essência das coisas. Reside neste desbaste essencial o verdadeiro centro do desenho à vista, como do desenho de imaginação! Assim, o desenho de caricatura “resulta de um ponto de encontro em *drawing life* que nunca é definitivamente desenhado, mas apenas pensado e o desenho

de imaginação, que representa coisas que não existem realmente assim, transformando e elaborando sobre a quantidade prodigiosa de elementos. (ARRUDA 2005: 45)

O desenho de caricatura, apesar de populista, pode criar uma relação erudita com o observador através da referência ou citação. Na ilustração a relação criada entre a representação e a citação cria uma mais valia na interpretação da narrativa, esta engloba em si a história contada pelo ilustrador, à qual é acrescida a narrativa pela obra citada, mais o enquadramento e repercussão que essa mesma narrativa adquiriu na história de arte.

Arruda dá como exemplo o quadro “Retrato do Marquês de Pombal expulsando os jesuítas” por Louis Michel Van Loo (1707-1771) como referência à estrutura compositiva de algumas das suas personagens, ou então a escultura grega “Laoconte” que cita ao representar “D. Luis I e os filhos a serem devorados pelas “bichas republicanas”.

No mural que Pedro Zamith produziu para a sua exposição “Série b”, na galeria Appleton Square, em Lisboa em dezembro de 2009, vemos um personagem a cavalo empunhando uma motosserra. A personagem principal veste uma t-shirt com uma estampado do pato Donald, da Disney, calças de ganga, sapatilhas Nike, um capacete com um *smile* triste e óculos escuros, a sela do cavalo está protegida por uma pele de crocodilo com ar infeliz. A composição é épica, imediata, vemos velocidade em todos os detalhes, tudo é urgente. Todos os códigos referem a iconografia pop, com influências do cinema série b norte americano. Os pormenores da composição propõem várias camadas de interpretação, nem tudo é claro na história que Zamith está a partilhar. No entanto criamos facilmente uma grande cumplicidade com o autor ao percebermos uma segunda camada na composição, o mural remete para o quadro *Officier de chasseur à cheval de la garde impériale chargeant* de 1812, pintado por Théodore Géricault. A pintura a óleo de Géricault retrata um oficial da cavalaria de Napoleão, pronto para atacar, embora a ambiguidade da pose possa remeter para múltiplas interpretações, o olhar assustado do cavalo pode indicar que está a fugir do seu atacante. É uma célebre representação romântica, cuja composição e estrutura Zamith faz referência no seu mural. A apropriação não é apenas narrativa mas também formal e compositiva, as linhas diagonais do quadro original imprimem dramatismo e velocidade à ação que Zamith embebe no seu trabalho.



“Officier de chasseur à cheval de la garde impériale chargeant”,
Théodore Géricault, 1812



“Theodore”, Pedro Zamith, 2010

CAPÍTULO 2

FIGURAS E PERSONAGENS

O ilustrador autor

A ideia de autoria associada à prática do ilustrador é uma redundância, o ilustrador é sempre autor interpretativo da matriz narrativa a que se propõe a iluminar. Quando fazemos referência à autoria na produção de imagens ilustradas referimo-nos à ilustração auto generativa, quando o ilustrador tem como motor de desenvolvimento das narrativas o diálogo com o seu imaginário íntimo e pessoal.

O corpo principal da ilustração pode ser dividido em dois campos principais de representação que se completam entre si, a personagem e o contexto (onde inserimos o suporte) incorporando em si a narrativa.

No fundo, narrativa é o motor para definir uma ilustração. Um discurso dialético entre texto, imagem e contexto. Cada uma destas duas aproximações à ilustração são basilares na produção das imagens ilustradas podendo ser complementares e interdisciplinares. O suporte pode ser narrativo mediante o contexto em que se insere, a personagem em si, sem referências contextuais ou cénicas pode ser também narrativa.

Já referimos amplamente a interdependência da ilustração ao texto, no entanto este pode ser subliminar no sentido da produção dos contextos. A ilustração exerce uma prática autónoma, mas transmutável nas permutas que cria entre o discurso visual e contextual.

Joana Quental desenvolve um trabalho esclarecedor neste sentido ao afirmar que “[...] o facto de o texto poder ter um carácter informativo, não é determinante para que a ilustração acompanhe esse género. Acredita-se, pelo contrário, que o interesse na ilustração está justamente na possibilidade de ultrapassar a condição de mera reprodução do texto (ou tradução literal), e ser antes um processo de transmutação, de inovação semântica, capaz de exceder o conteúdo denotativo do texto de origem, é suplantá-lo pela significação inerente a essa operação.” (QUENTAL, 2009: 117)²⁵

O ilustrador é sempre um contador de histórias mesmo quando estas estão ancoradas a um determinado texto. Steven Heller, no

25 QUENTAL, Joana, *A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação*, Tese de Doutoramento defendida na Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009na Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009

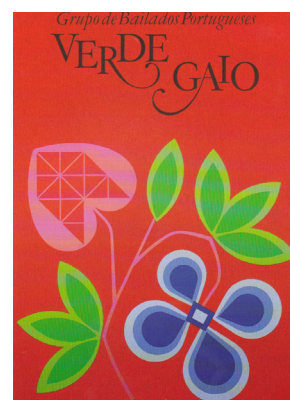
artigo *Joy of Illustration*¹ compara o trabalho do designer com o de ilustrador quando faz uma encomenda para direção de arte. Os ilustradores “têm mais para oferecer porque são contadores de histórias.” (HELLER, 2001)

Assume que procura regularmente ilustradores, narrativos ou abstratos, para valorizar o seu trabalho através dos seus conteúdos pictóricos. Heller refere-se à ilustração como um todo, uma expressão artística que articula o vocabulário do design, compondo tipografia e imagens, de uma maneira mais completa, adicionando-lhe narrativa e poética pictórica. Vai mais longe ao afirmar que admira designers que trabalham sozinhos, cuja articulação entre tipografia e imagens é trabalhada em harmonia. As grandes obras-primas do design atual prevalecem ainda hoje devido a estes atributos, uma boa relação entre texto, imagem e suporte.

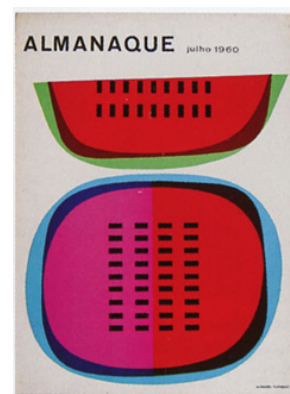
Podemos observar a relação de equilíbrio entre texto e imagem na obra gráfica de Sebastião Rodrigues. A íntima relação de Sebastião Rodrigues com a pintura e consequentemente com a ilustração, amplia as possibilidades gráficas das suas composições modernistas. Aliás, é recorrente a referência ao trabalho do designer como um resultado híbrido de vários ofícios. A objetividade simplificada no trabalho de Sebastião Rodrigues é impregnada de simbologias próprias, com múltiplas interpretações subjetivas, seja na ilustração, seja na imagem gráfica aplicada ao design. Pilo Rodrigues define esta ambiguidade interpretativa:

“Confundem-se inevitavelmente estas suas vocações, visíveis em toda a sua obra profissional. Os seus recursos e as suas soluções são essencialmente plásticos. Dispõe, como qualquer pintor, de um alfabeto e de uma sintaxe que domina de um enorme poder de simplificação: a linguagem poética da pintura.

Exerce a sua atividade com perícia nas áreas para que mais frequentemente é solicitado: capas de livros e publicações, o cartaz, a ilustração [...] A sua linguagem, frequentemente mística e misteriosa. Inquietante como a dos hieróglifos e dos caracteres orientais antes de se lhe aprender o significado. Clara e límpida é, contraditoriamente codificada. A coisa tornada símbolo de si mesma ou, então o símbolo



Cartaz de Sebastião Rodrigues para o Grupo de Bailado “Verde Gaio” 1971



Capa da revista *Almanaque*, Sebastião Rodrigues, Julho de 1960

1 HELLER, Steven, *Joy of Illustration*, AIGA Journal of Graphic Design, 2001 http://www.illustratorspartnership.org/01_topics/article.php?searchterm=00072 (consultado a 18/7/2010)

em vez da coisa ou da ideia.”² (SILVA, 1995)

Mesmo quando uma ilustração é assumidamente descritiva, ao representar uma cena ou sujeito, o ilustrador produz metáforas e abordagens simbólicas. Por vezes estas ilustrações codificadas transcendem a linha temporal e são traduzidas em ícones. Um exemplo paradigmático é o Zé Povinho de Rafael Bordalo Pinheiro, ao representar o povo português, como símbolo de opressão, ou mesmo o Galo de Barcelos, como símbolo de portugalidade.



Google, 10 de Junho, 2013

Como é que as imagens adquirem este nível de iconicidade?

Martin Kemp³ propõe uma resposta que passa pela amplitude do seu reconhecimento, a imagem como celebridade. (KEMP, 2012)

“Uma imagem icónica é aquela que conquistou níveis excepcionais de reconhecimento generalizado e que transporta em si uma série rica e variada de associações por um alargado número de pessoas, transversal ao tempo e culturas, de tal forma que esta transgride, em maior ou menor grau os parâmetros da sua primeira origem, função, contexto e significado. [...] Um aspeto impressionante de uma imagem realmente icónica é que esta acumula significados lendários a um nível prodigioso.” (KEMP, 2012: 3)

As imagens ilustradas adquirem o seu carácter icónico inseridas no seu contexto local e, mas também visam um contexto mais abrangente. É importante reconhecermos as imagens na sua relação com o outro. Para a prática de Sebastião Rodrigues, as viagens de trabalho, nomeadamente para as exposições mundiais tornaram-se essenciais para o reconhecimento da sua relação com o exterior, com diferentes culturas. Esta proximidade com o exterior enriquece a formatação da nossa identidade, numa postura relacional. Não nos referimos a confronto, mas à troca direta de conceitos ou arquétipos culturais. As viagens às feiras Expo 54, no Brasil, Expo 56 em Itália, ou Expo 47 em Bruxelas contribuíram para a afirmação do seu trabalho no contexto global, sem perder a ligação às raízes.

2 SILVA, Pilo da, *Designer, artista plástico, um mestre na arte e no ofício de comunicar*, in BRANDÃO, José, AZEVEDO, Fernando de, COSTA, Orlando da, *Sebastião Rodrigues – Designer*, Fundação Calouste Gulbenkian, 1995

3 KEMP, Martin, *Christ to Coke – How Image Becomes Icon*, Oxford University Press, Oxford, 2012

“Estas experiências mostraram-se importantes em dois aspetos aparentemente paradoxais: ajudaram-no na busca de identidade cultural e de construção da sua “Portugalidade” pessoal, e deram-lhe um interesse e uma percepção da comunicação além-fronteiras, uma preocupação que está no cerne do design gráfico como “movimento”: que é também profissão e uma paixão.” (FIOR, 1995: 47)⁴

Figurado e personagem

A ilustração pode ser interpretada na triangulação Personagem, Narrativa e Contexto. Partimos ao reconhecimento das ocorrências ligadas ao desenho de personagens como objeto fortemente narrativo.

Neste campo temos testemunhado a emancipação da personagem alicerçada numa corrente gráfica que promove o seu protagonismo, onde esta assume um papel extremamente narrativo. Chamamos-lhe Design de Personagem, em tradução livre para português, embora seja reconhecida como *Character Design*.

Desde os inícios da década de 1990 que temos assistido emergir progressivo de uma expressão gráfica efervescente, potenciada pelo desenvolvimento da personagem, como objeto narrativo. Tem demarcado uma presença visual acentuada, tanto nos media, como nas paisagens urbanas e artísticas.

Desde a Hello Kitty, passando pelo Obey the Giant, a Emily the Strange ou ainda o DOB de Takashi Murakami – estas personagens são reduzidas e sintetizadas na sua essência formal, pelo recurso a códigos visuais que partilham o território lúdico, construindo um exercício contínuo de contextualização e descontextualização destes mesmos códigos. Referimo-nos à relação intrínseca com o brinquedo, objeto lúdico dedicado ao divertimento.

Esta abordagem gráfica multiplica-se na sua representação bidimensional e tridimensional. Habitam os mais variados suportes e meios de registo, desde a ilustração, a animação, os *motion graphics*, o cinema, a *web*, os suportes multimédia ou as peças colecionáveis de



“Hello Kitty”, Sanrio, 1974



Capa de Emily the Strange #01, Dark Horse Comics, Agosto 2005



“DOB”, Takashi Murakami, 1998

4 FIOR, Robin, *Glifo, signo, assinatura, design*, in BRANDÃO, José, AZEVEDO, Fernando de, COSTA, Orlando da, *Sebastião Rodrigues – Designer*, Fundação Calouste Gulbenkian, 1995

plástico a que chamamos *toys* (aqui a tradução para “brinquedos” altera o seu valor semântico).

Paul Budnitz, na introdução do livro *I am plastic – the designer toy explosion*⁵ refere-se a estes “brinquedos” colecionáveis como *designer toys*. Esta designação, segundo Budnitz acentua a relação do personagem com a identidade gráfica do designer, um “alter ego” do criador e não apenas a produção em série de brinquedos. (BUDNITZ, 2006)

Para o autor, os *designer toys* constituem uma forma legítima de arte tridimensional, realizada numa abundância de materiais, desde o plástico, o vinil, o peluche, o metal, a madeira entre outros.

Budnitz cria elos de ligação entre a produção dos *toys* e o folclore, referindo o facto de parte dos seus autores iniciais não possuírem formação académica. Reafirma uma leitura integrada dos *designer toys* à luz da cultura popular pela relação com as narrativas quotidianas e referências populares.

“In many ways, the toys in this book are a form of folk art, or pop art – folk art because many of the artists are not formally trained and pop art because the toys appropriate aspects of popular culture in their design, but do so in a way that creates new objects that have aesthetics and meaning that far exceed the culture that they refer to. What emerged out of a very insular subculture in Asia has grown outward to become a worldwide art movement.” (BUDNITZ, 2006: 7)

A questão da formação académica, não será relevante na produção dos *designer toys* que conhecemos hoje em dia, alguns autores fizeram a sua graduação outros não. Esta ideia está intimamente ligada à produção artesanal, e à ideia do artesão ser considerado autodidata. Parece-nos mais pertinente a ligação à arte popular, pela permeabilidade dos *toys* a questões que fazem parte do universo íntimo de cada autor e passam por referência biográficas, ao cinema e televisão, à música, a tudo o que move a sua motivação.

Partindo deste pressuposto orientamos a nossa investigação nas relações possíveis entre os *designer toys* e o figurado popular português, este último preconizando uma abordagem conquistada através do

5 BUDNITZ, Paul, *I Am Plastic, the designer toy explosion*, HNA Books, Nova Iorque, 2006

tempo. Serão os nossos artesãos de figurado, em particular os baristas e bonecreiros produtores de artefactos, que enquadrados no nosso tempo poderíamos apelidar de *designer toys*?

Ambas as abordagens partilham os mesmos princípios formais, são imagens figurativas que surgem de conceitos narrativos, impregnadas de personalidade. Os *designer toys*, são vulgarmente produzidos em materiais de moldagem, na maior parte das vezes em plástico e em série, embora possam ser objetos únicos customizados pelo autor, como objeto único. O figurado é, na sua maioria, produzido em barro ou outros materiais orgânicos como madeiras, mas também em série e por multiplicação da matriz. Nem sempre por moldagem, por vezes por modelação, mas sempre a partir do modelo.

Existe um consenso alargado de que os *character design*, ou a génese da ideia de um design de personagem, tenha surgido simultaneamente no Japão e na China, em meados dos anos 1990. Artistas como Michael Lau, Jason Siu, Brothersworker e muitos outros começaram a utilizar diferentes partes de bonecos GI Joe, combinando cabeças, braços ou pernas com outros materiais na criação de novos bonecos. Neste período existe por parte desta recente comunidade de Designers de Personagem, uma proximidade com as várias fábricas de brinquedos, nomeadamente as que se situavam na província chinesa de Guangdong, onde são produzidos a maioria de brinquedos do mundo. (BUDNITZ, 2006)

Os inícios do culto destas personagens tridimensionais é ainda turvo, especula-se que terá iniciado com a marca japonesa Bounty Hunter. Esta marca começa a produzir edições limitadas de bonecos com finalidade de marketing, ofertas que acompanhavam as peças de vestuário. Rapidamente adquirem visibilidade conquistando um lugar de destaque nas vendas dos produtos.

Também no Japão, a editora de bonecos *MediCom Toy Incorporated* cria o *Be@rbrick*, o primeiro boneco de interação, produzido em série como matriz baseada na simplicidade, a figura de um urso, reduzido à sua forma essencial, pensado para ser pintado por diferentes artistas e ilustradores.

Be@rbrick foi o primeiro grande caso de sucesso destes colecionáveis sendo consumido em larga escala chegando à Europa



"Gardener figure", Michael Lau, 2012



"Ice in black jungle", Brothersworker, s/d



"Be@rbrick", MediCom Toy Incorporated, 2001

e aos Estados Unidos da América. Nos inícios de 1990 a cultura anglo-saxónica absorveu rapidamente esta tendência nipónica e expandiu-a promovendo estes bonecos a verdadeiros objetos de desejo. O *Be@rbrick* é uma variação dos bonecos originais Kubrick da mesma marca, um boneco sem características específicas que faz lembrar vagamente as personagens da Playmobil.

Existe uma circuito paralelo ao consumo dos *designer toys*, a existência de uma comunidade que produtores e consumidores destes objetos, criando elos de ligação fortes entre eles por reconhecimento e empatia, promovendo a formação de uma subcultura.

A partilha dos códigos de comunicação e interpretação dos objetos é agregadora na potencialidade da formação destas subculturas. O espaço simbólico é partilhado por membros da mesma subcultura e objetivado através da linguagem. A linguagem é a maior responsável pela ligação entre membros de uma determinada comunidade cultural ou subcultura e é sempre específica de um determinado contexto sociocultural (CLARKE, 2007). Este fenómeno é intertextual:

“Every verbal or visual statement is made within the context of other verbal and visual statements, as the theory of intertextuality makes it very clear. The language patterns of any language culture inevitably contain common habits of speech familiar to the whole group.”⁶ (CLARKE, 2007: 91)

O *character design* insere-se e contamina outras subculturas adjacentes e transversais: o que poderemos chamar de grafismos urbanos, uma expressão visual que engloba o *grafitti*, os stickers ou autocolantes, os *stencils* ou pichagem. Parte das plataformas de manifestação visual no espaço público que são produzidas, em grande parte dos casos são comuns aos mesmos autores que desenham os *designer toys*.

Para além desta partilha autoral é também comum a produção coletiva e/ou colaborativa, o *Be@rbrick* é um bom exemplo disto, a mesma matriz, um urso de plástico, é intervencionada ou animada graficamente por diferentes autores, criando peças únicas que rapidamente atingem valores comerciais elevados.

6 CLARKE, Michael, *Language, culture and subculture*, in *Verbalising the Visual, Translating Art and Design into words*, AVA Book, Lausanne, 2007

Muitas destas criações partem da apropriação e da associação, é recorrente citações a personagens de fácil reconhecimento pelo seu carácter icónico, muitas vezes assumindo um discurso crítico ou satírico, como por exemplo a iconografia criada pela Disney. O rato Mickey assume múltiplas formas e disfunções, é o alvo crítico a um sistema artificial e asséptico, de certa forma nos antípodas da maior parte das personagens criadas pelos designers de *toys*. O discurso é muitas vezes subservivo.



“Mickey Mouse”, Walt Disney, 1928

Budnitz adjectiva estes bonecos com nostalgia – “Nostalgia é a emoção de que se faz memória” (BUDNITZ, 2006: 8) – que passa a explicar “quando vemos algo nostálgico, a nossa reação a essa coisa é genericamente, não uma reação à coisa em si própria, mas uma reação a algo que não está presente, alguma coisa do passado à qual voltamos a reagir através da memória”. (ibid)

No artigo *Emotion Graphics*⁷ publicado na revista *Eye*, em 2006, Jody Boehnert afirma que a maioria das pessoas que se interessam por *character design* recorrem a utilização da palavra *cool* para os definirem estes objetos. Estes pequenos seres abstratos, com nomes como Seeker, Goner, Bunniguru ou Meeghoteph, fazem apelo direto à nossa atenção emocional. Ao julgar pela sua visibilidade e mediatismo nos livros de design em livrarias especializadas, na MTV, na *Street Art* ou ainda na publicidade, os seus criadores estão num processo de construção de uma linguagem global. (BOEHNERT, 2006)



“Bunniguru”, Nathan Jurevicius s/d

No nosso mundo visual saturado, esta estratégia de secundarizar a palavra escrita para um mundo excessivamente visual tornou-se uma abordagem bastante popular no design e na ilustração. Boehnert reconhece que o grande impulsionador deste movimento, é o colectivo *Pictoplasma* sediado em Berlim, que tem feito o mapeamento e impulsionado o crescimento deste fenómeno de expressão figurativa desde 1999. Este coletivo, tem contribuído para a criação de uma subcultura, tanto no design como na ilustração, responsável por um festival anual em Berlim e participações noutras cidades como Nova Iorque ou Madrid, publicado diversas coleções de personagens, arquivado online um conjunto de personagens que ascendem aos 6500 espécimes e criado ciclos de exposições e seminários dedicados ao tema, incluindo este campo da expressão visual no contexto académico.

⁷ BOEHNERT, Jody, *Emotion graphics*, EYE Magazine, 2006 <http://www.eyemagazine.com/feature/article/emotion-graphics> (consultada a versão online a 20/09/2011)

A segunda conferência Pictoplasma realizada entre 11 e 14 de outubro de 2006, reuniu designers, animadores, ilustradores e artistas envolvidos no que, este colectivo define como “uma nova vaga do character design” e o “nascimento de uma linguagem que ultrapassa as barreiras culturais”. (BOEHNERT, 2006)

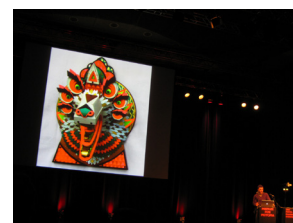
Welcome to Pictopia

A edição do Pictoplasma de 2009 tornou-se afirmativa na maturidade do festival, ao incluir para além das exposições, conferências, e workshops os simpósios, trazendo para o discurso o pensamento académico.

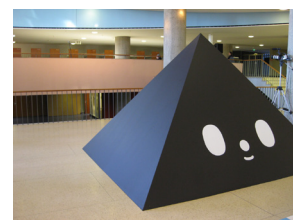
A participação no festival permitiu-nos assistir de perto a fenomenologia e o ambiente energético que gira em torno deste evento. Uma explosão visual de seres animados, antropomórficos, que apelam a emoções, na maior parte das vezes pela simplicidade do desenho. É desconcertante como uma vírgula e dois pontos apelam a uma parafernália emotiva.

Seres que habitam diferentes media, tais como a ilustração, o design, a publicidade, a moda, a performance ou as intervenções urbanas. Uma invasão de cores e personagens que tomaram de assalto a cidade de Berlim, de 17 a 22 de março. O quartel general foi construído no *Haus der Kulturen der Welt*, em Berlim que nos acolheu com a instalação dos *Friends With You*, no lobby da Casa da Cultura, convidando à Welcome to Pictopia e ao ciclo de conferências e seminários, expandindo-se por mais de vinte galerias de Berlim associadas, visitáveis pelo percurso *Character Walk*.

O Pictoplasma, é responsável pela criação de uma rede global e heterogénea, edita enciclopédias visuais, catálogos, exposições, arquivos online, promove festivais e conferências e tem permitido a visibilidade de um conjunto vasto de artistas, ilustradores e designers que se movimentam neste universo. Ao mesmo tempo alimenta um mercado mundial em expansão, sedento de novas abordagens. É aqui, nestes cinco dias onde tudo acontece, uma remistura de códigos da cultura pop, de folclore, do mundo das marcas e da publicidade, dos *comics*, da banda desenhada, das artes plásticas.



conferência A.J.Fosic, festival Pictoplasma, Berlim, 2008



Vista da instalação Friend With You, festival Pictoplasma, Berlim



Carrinho de choque, RIZEN, festival Pictoplasma, 2008

O ciclo de conferências e seminários multiplica-se por três plataformas:

- A discussão e partilha de processos e metodologias, onde são convidados autores que apresentam portefólios, linhas de pensamento, abordagens temáticas e referências de ancoragem ao seu trabalho.
- A exposição *Welcome to Pictopia*, uma mostra transdisciplinar que envolve trabalhos que vão da pintura à instalação, passam pelo vídeo e pela interatividade até a uma pista de carrinhos de choque pelo coletivo *Rizen*. Os trabalhos expostos passam por autores como *Friends With You* (USA), *Olaf Breuning* (CH), *Allyson Mellberg Taylor* (USA), *Mehdi Hercberg – Shoboshbo* (FR), *Gary Baseman* (USA), *Tim Biskup* (USA), *Doma Collective* (ARG), *Motomichi Nakamura* (JP/USA), *Boris Hoppek* (DE), *Akinori Oishi* (JP), entre outros.
- A primeira edição do simpósio *Pictoplasma*, com particular enfoque no pensamento académico, pelo convite a oradores que provém da investigação das mais diversas áreas, com temas flutuam à volta da afetividade e emotividade destas figuras. Discutiu-se robótica, etnologia, teoria dos media, história de arte e da economia. Apresentaram-se propostas temáticas que envolvem conceitos ligados à percepção, à teoria das máscaras, ao realismo da representação humanoide, ou à redução da figura a um simples ponto.

O contacto com os artistas é uma das mais valias do evento, promovendo a partilha e discussão, a participação em workshops, nas performances ou nas festas ao fim do dia. Tudo num ritmo non-stop que começa de manhã e só acaba pela noite dentro.

A relação de intimidade com os artistas permitiu o intercâmbio de possibilidades projetuais e fomentou uma série de projetos colaborativos. As conferências passavam pela ideia de proximidade, assistimos a um *live-drawing* do *James Jarvis* (UK), ficámos a saber que gosta de correr maratonas, para além de desenhar. *Gastón Caba* (AR) canta e toca guitarra num simpático final de apresentação. A timidez de *Boris Hoppek* (DE) fez com que reunisse cinco amigos para falarem do seu trabalho na terceira pessoa.

As projeções de material videográfico foi dividida em três abordagens temáticas, *Characters in Rithm*, *Characters in Narration*



Seven Sacred Magis from Toby's Secret Society - Destiny, Gary Baseman, 2011



Boris Hoppek, s/d



Silas Martin, James Jarvis, 1998



Conferência de Gastón Caba, ffestival Pictoplasma, Berlim, 2008

e *Characters in Motion*, nesta edição complementada com o tema *Psychadelic Midnight Mix*, para exercícios visuais relacionados com texturas sonoras.

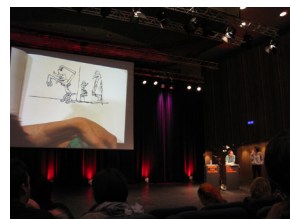
Do simpósio discutiram-se temas relacionados com Alta e Baixa Cultura (*low art vs high art*), do comércio dos *toys*, do movimento *Lowbrow*, da relação entre a robótica e o humano, de Anime e Manga, das influências japonesas, de antropomorfia, de narrativa, das referências pessoais dos artistas convidados, da consciência colectiva de um mundo figurado. Como referiu Gastón Gaba, uma partilha horizontal e não piramidal, onde ideia democrática de comunidade é potenciada por interesses comuns.

Paradoxalmente toda esta diversidade de personagens procura uma plataforma de linguagem universal, uma forma de comunicação simples, a utopia de um esperanto visual.

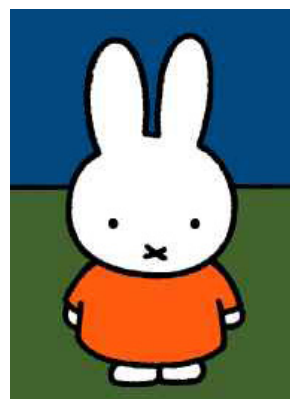
Character Design – contextos

Uma das características fundamentais das personagens criadas no contexto Character Design é o apelo emocional que é investido nestes “bonecos”. A partilha do espaço simbólico com o interlocutor envolve sentimentos de nostalgia e ternura. Não é por acaso que esta cultura teve origem no Japão onde o termo *kawai* (sem tradução direta mas que remete para fofinho ou queridinho) faz parte do universo tanto das crianças como dos adultos. O culto por personagens apetecíveis que reclamam uma atenção ternurenta é comum no universo popular japonês. O expoente máximo e índice de popularidade destas personagens será porventura a Hello Kitty, persona de múltiplas emoções apesar da redução quase grotesca de características. É um fenómeno intrigante entender uma personagem tão pouco reveladora da sua identidade. Apesar das semelhanças com Miffy, a coelha de Dick Bruna, ilustrador holandês, criada em 1955, a Hello Kitty atingiu índices de popularidade mundial após a sua criação pela Sanrio Company, em 1974. Hello Kitty, extrapola grupos sociais, idades ou crenças foi nomeada em 1983 embaixadora das crianças para a UNICEF.

É recorrente no universo *Character Design* a negação de personagens institucionalizadas como as criações da Disney, assim como



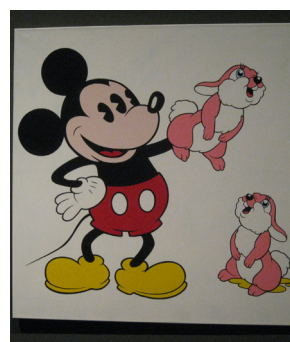
Conferência de James Jarvis, festival Pictoplasma, Berlim, 2008



“Miffy”, Dick Bruna, 1955



“Self-regenerating bambi”, Ben Frost, 2008, pormenor; (fot. da exposição Prepare for Pictopia)



“Inside every puppet is a fist”, Ben Frost - 2007, pormenor; (fot. da exposição Prepare for Pictopia)

personagens alternativas dos *comics* como o Fritz the Cat ou a Tank Girl. No entanto, são várias vezes satirizadas.

Esta fenomenologia tem ganho dimensão visível ao enquadrar o seu universo popular no plano das instituições, plataformas como o Pictoplasma estão a definir o perímetro para este novo género. Jamie Hewlett (conhecido pela criação da banda virtual Gorillaz) e vencedor do prémio de design do ano no Reino Unido em 2006, poderá definir os critérios de inclusão dos *character design* para o Design Museum de Londres.

Os designers destas personagens trabalham em todos os media e disciplinas, não estão preocupados com nenhuma distinção tradicional entre arte, design e entretenimento. Fred Deakin e Nat Hunter dos Airside definem-se como trabalhadores do entretenimento e a sua criatura alienígena *Meeghoteph* possibilita implicitamente o desdobrar da personagem noutras dimensões. (BOEHNERT, 2006)

Esta fluidez e interdisciplinaridade de territórios possibilita aos artistas perspectivar as suas criações em vários campos da vida contemporânea. O trabalho nesta área envolve a ilustração, publicações, design de produtos (calendários, diários, malas, sacos, stickers, carteiras, t-shirts, joalharia, entre outros), bonecos, animação comercial, videoclips, pintura, performances, intervenções públicas e instalações.

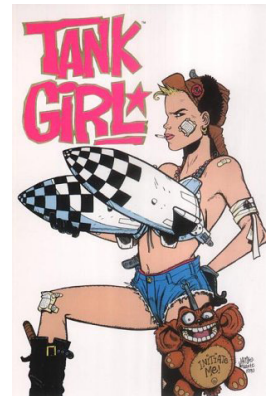
É a personagem que impõe esta diversidade de *outputs* e que ao mesmo tempo cria coerência nestes múltiplos contextos.

Designers, como o novo iorquino Motomichi Nakamura, gerem uma selva composta por diferentes personagens impregnadas de ironia e divertimento: os conjuntos de personagens reduzidas a três cores (vermelho, branco e preto) movem-se em universos que passam por jogos de computador, instalações, anúncios na MTV e sets de Vj. O trabalho de Nakamura brutalmente agressivo, elevando esta escala quando associado à animação e ao som.

Em contraste, nas personagens produzidas por Akinori Oishi (Japão), possuem uma carga de magia que faz lembrar jogos de computador, porém não existem inimigos ou sinais de morte. Os *sketchbooks* de Oishi, plenos de desenhos intrincados, são a charneira da sua prática



"Fritz the Cat", Robert Crumb
1972



"Tank Girl", Jamie Hewlett, s/d



"Gaze" Motomichi Nakamura,
2007.



"Love for Japan" Akinori Oishi,
s/d

conceptual. Apesar de liminarmente a produção das personagens estar relacionada com o campo digital, potenciado na forma dos *motion graphics* e das animações, podemos verificar que muitos dos designers e denotam um fascínio por uma prática ativa assente na manualidade, em muitos dos casos expressa pela discussão e apresentação de *sketchbooks*. É comum a simulação da prática associada ao registo manual por via de ferramentas digitais como o Photoshop.

“Comecei a usar o computador com mais frequência quando aprendi a desenhar digitalmente recorrendo a uma mesa gráfica. Assim que comecei a obter resultados mais próximos de uma imagem gestual não larguei mais a ferramenta. E tento complementar esta forma de trabalhar aprendendo técnicas de impressão tradicionais – linogravura ou serigrafia – e imitando as suas características digitalmente.”⁸ (MONTEIRO, 2013)

Muitas vezes o desenvolvimento das personagens como abordagem imagética está relacionado com a prática do autor sem a previsão da sua comercialização em massa, queremos dizer, sem vista à produção de bonecos.

Boehnert refere no seu artigo que alguns artistas, destacando Gary Baseman, Nakamura, Oishi, Airside, Tim Biskup, François Chalet ou Friends With You, são equiparados a artistas plásticos em determinados meios artísticos. O trabalho de Baseman está exposto na coleção permanente do National Portrait Gallery em Washington DC e no Museu de Arte Moderna de Roma, por exemplo.

Muitas das personagens são criadas com diversos fins. O mais comum, será, porventura, assumir do design de personagem como suporte ideal para o desenvolvimento de trabalho artístico e experimental dos próprios autores. Embora a criação das personagens surja como um dispositivo para responder a uma encomenda comercial, para alguns autores as personagens representam ideias e narrativas pessoais, ideias incorporadas nas mitologias privadas desses mesmos criadores.

Boehnert acrescenta que o autor holandês Fons Schiedon assume-se como não-artista e as suas personagens aparecem com a finalidade de serem utilizadas como método de trabalho para a realização de curtas metragens animadas. Num outro espectro, Tim Biskup explica

8 Consultar entrevista integral nos anexos deste documento

que as suas personagens Goner e Helper são tentativas de tradução de sentimentos ou emoções.

Rilla Alexander dos Rizen descreve a sua relação com o personagem Seeker, como uma incorporação dos seus sentimentos sobre a imigração da Austrália para a Europa. Nathan Jurevicius assume o seu papel paternalista ao criar a personagem Scarygirl.

A subjetividade é transversal aos métodos de produção que possibilitam os designers a oportunidade para montar a sua própria linha de produção e distribuição de *designer toys*, editar marcas e estúdios de animação. A democratização dos mercados, pela incorporação da divulgação por meios digitais através da *web*, permitiu aos artistas venderem o seu trabalho diretamente no seu próprio site, reduzindo os níveis de mediação entre o produtor e o consumidor. Esta independência fomentou a criação de um trabalho idiossincrático cheio de poder e de narrativas pessoais, como aponta Boehnert.

Neste mundo fantasioso nem tudo é consensual, este movimento é, por vezes, acusado de decadente, onde as personagens representam meramente um mundo indulgente para adultos infantis – poderá ser um mundo onde as patéticas podem significar um retrocesso à imaginação?

Boehnert, em entrevista ao coletivo Friends With You relaciona a prática do seu trabalho com a arte, ritual e espiritualidade, chegando a especular a hipótese de que os bonecos de plástico possam ser associados a uma ferramenta espiritual ou ainda a territórios mais bizarros associados à manifestação de comportamentos fetichistas.

Os Friend With You afirmam que, numa cultura dominada por *gangsters* (como a cidade de Miami onde trabalham), um regresso à inocência é uma resposta válida. Muitos delegam defender a noção de “*kidult*”, argumentando que enquanto que as expectativas dos adultos continuarem a ser cruéis tal como o são nos USA e no Japão, uma contracultura enfatizada através de imaginários que remetem para a inocência, como crítica ao modelo dominante, continuará a existir. (BOEHNERT, 2006)

Se estas personagens reclamam uma nova linguagem visual internacional, as ferramentas que utilizamos para analisar o funcionamento dessa mesmas linguagem irão seguramente ajudar-nos a perceber o seu contexto. A semiótica irá dar a este movimento um caminho para



“Scarygirl”, Nathan Jurevicius, 2001



Instalação de Friends With You, festival Pictoplasma, Berlim, 2008

entendermos como o significado é construído nas palavras de Rusty, Scarygirl, Hot Cha Cha ou da Emily entre outros. No entanto as personagens estão a fazer aquilo que a teoria semiótica não poderá fazer sozinha, que é o estabelecer um precioso momento emocional aprisionado entre a criação e a sua audiência.

Podemos fazer uma leitura interpretativa destas personagens no guia para a submissão de projetos e *papers* para a segunda conferência Pictoplasma 2006 em Berlim, podemos verificar uma incidência na definição dos *character design* através do recurso a três temas agregadores⁹ – Corpo, Narrativa e Comunicação – como os postulados que regem esta recente expressão figurativa.

Lars Denicke¹⁰ define as linhas de orientação para submissão de candidaturas baseadas nos três grupos orientadores.

Corpo

O ponto de partida para a criação de um personagem, inserido no movimento Character Design, é atribuir-lhe características de um organismo vivo. Esta característica não passa apenas pela personificação mas pela implementação no artefacto, objeto ou animação a simulação deste possuir uma “anima” ou alma. Denicke cita o filósofo francês George Didi-Huberman¹¹: Aquilo que vemos, olha-nos de volta. É aquilo que nós projetamos na imagem que despoleta empatia, a simulação de proximidade com um ser vivo, no entanto é a densidade e a força do seu desenho que tornam as personagens um suporte ideal para a nossa imaginação. (DENICKE, 201?)

As imagens, preferencialmente as tridimensionais, substituem os corpos mortos, que perdem a sua visibilidade ao mesmo tempo que os seus corpos. As imagens em nome dos corpos perdidos, ocupam o espaço deixado pela corpo que morreu. “Como uma abstração tátil, as bonecas e fetiches transportam o corpo morto para o domínio da imagem.” (ibid)

Denicke refere que neste sentido, podemos dizer que estas personagens lidam com a incorporalidade e com a falta de vida. Nas imagens



“Hot Cha Cha”, Gary Baseman, s/d

9 Pictoplasma – Call for papers, http://www.pictoplasma.de/festival_archives/2006/contact/call_for_papers/Callforpapers.pdf (consultado a 14/2/2010)

10 Fundador e promotor do festival Pictoplasma

11 DIDI-HUBERMAN, George, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris 1992

digitais, qualquer brilho reluzente nos olhos da personagem reforça esta ausência. A deformação dos corpos nas imagens assume-se como que uma vingança contra sua bidimensionalidade.

Existe uma tendência atual nos designers de personagens para a construção tridimensional. Talvez esta preferência possa ser entendida como uma estratégia para os autores de poderem abraçar as suas próprias criações e ao mesmo tempo materializar, como objetos vivos, as personagens que povoam o seu imaginário.

No entanto por detrás de todas estas estratégias e complexidade persiste a preocupação na qualidade gráfica da personagem e na transmissão de emoções entre a personagem e o espectador. (DENICKE, 2017)

Narrativa

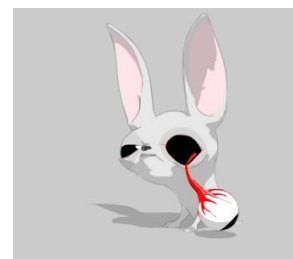
Se o corpo é a origem da personagem que nunca existiu, a narrativa é o contexto onde a personagem reside e existe: Nos comics e nas animações tradicionais, as personagens são subjugadas às lógicas das narrativas clássicas, mas as recentes gerações de designers, influenciados em parte pelos imaginários e narrativas da MTV, dos Manga e da internet, adoptaram uma nova abordagem visual e conceptual. Como podemos verificar nas animações gráficas de artistas tais como Saiman Chow (USA), Tim Hope no seu *Minema Cinema* (UK), Tokyoplastic (UK), Lobo (BR) ou Adam Elliot (AU), a personagem e a sua fisionomia é o ponto de partida para a história. Artistas como Friends With You (USA) ou Doma (AR) transformam as suas personagens em formas de vida no seu próprio universo onde os humanos podem interagir através de interfaces.

Denicke posiciona o papel da narrativa num plano com o mesmo peso conceptual que o corpo da personagem. Formula a questão: – poderemos nós perseguir esta pista e ouvir o que as personagens têm para nos dizer sem prescrever em estruturas narrativas?

Como é que colocamos as personagens na história, sem perderem as fortes sensações visuais que evocam? Talvez, não seja possível ter sensações e narratividade ao mesmo tempo. O que Denicke refere



"Revenge is Cold", Minema Cinema, Tim Hope, 2004



"Little Fella", Tokyoplastic, 2007

é que o apelo emocional das personagens é imediato, pela emoção que criamos ao tomarmos o primeiro contacto com estas. Cita Gilles Deleuze¹²: “Sensação é aquilo que é transmitido diretamente, evitando atalhos e aborrecimentos da imposição da narrativa”.

Os *character design* contemporâneos são talvez um novo confronto com o misterioso. Muitas vezes, as personagens não são feitas para assustar ou evocar terror, no entanto, em muitos dos casos, são sujeitas à violência, ao diabólico ou à tortura, como no trabalho de Don Hertzfeldt (USA). Rimo-nos da personagem ao mesmo temos que somos atraídos pelas suas ações transgressivas representadas sob a forma de vítimas. Possivelmente esta procura do mistério por estes criadores esteja ligado a uma representação que potencia a ausência do corpo, que torna possível transcender a lógica da vida e da morte dos comuns mortais. (DENICKE, 201?)



Curta metragem “Rejected”,
Don Hertzfeldt, 2009

Comunicação

Ao serem tão reduzidas a formas visuais, as personagens conseguem ser bastante eficazes e ao mesmo tempo efetivar este mundo mediado por imagens. A sua disseminação global deve-se, em grande parte à internet, que possibilita a publicação de autor sem o condicionamento das editoras.

Numa perspectiva teórica dos media, os *character design* são uma linguagem gráfica contemporânea que opera através da abstração. Funciona como um repositório de informações úteis para a transmissão de significados fora do alcance da sintaxe do alfabeto.

Próximo da lógica de um logótipo, os *character design*, máxima simplicidade, máximos conteúdos, atuam através da abstração, da densidade metafórica e dos jogos visuais. Desta forma, as personagens cativam os adultos e as crianças da mesma forma, alimentando a sua própria audiência num fenómeno *kidult* – para uma geração que se recusa a crescer. Denicke contrapõe com o reverso da medalha, em vez da simples referência kitsch, impregnadas de ternura e açúcar, estas personagens podem ser uma forma de resistência a uma cultura visual inundada de imagens de sexo e violência.

12 DELEUZE, Gilles, *Francis Bacon: La logique de la sensation*, 1994

Salão Coboí - caso português

O caso atual mais representativo de *character design* em Portugal é o coletivo Salão Coboí. Formado inicialmente pela dupla Apolinário e José Cardoso, em 2009, passa a ser desenvolvido individualmente por Apolinário a partir de Novembro de 2011.

Sustentado por narrativas ilustradas, tem o seu enfoque principal na “personagem”, no seu suporte tridimensional. É um projeto transdisciplinar que envolve colaborações artistas de outras áreas desde a escultura em madeira, a fotografia, o vídeo, a música ou a moda. Apela ao mundo bizarro pela representação das suas personagens características. As suas figuras são representações mutantes, híbridos de humanos e animais, de pessoas e coisas, de seres deformados. Inspiram-se em mitologias, lendas, iconografias populares, no mundano, por vezes artificial ou no design de moda. Na exposição Generation H: em Outubro de 2011, as suas personagens vestiam peças das últimas coleções de designers tais como Prada, Alexander Wang, Junya Watanabe, Jil Sander ou Maison Martin Margiela. Cada personagem veste uma peça emblemática de cada designer, num discurso próximo dos editoriais de moda: A permeabilização das tendências de moda, ao contrário da sua efemeridade, acentuam a cristalização das peças no tempo presente.

A relação com a mitologia tradicional é recorrente como no caso preponderante da série “Amuletos”, onde revisitam crenças populares ligadas à proteção, ao mau-olhado, aos ex-votos. Neste caso a sua abordagem parte da citação interpretativa. Outro exemplo é a peça “Sabichão” que recupera com nostalgia o imaginário do jogo perguntas e respostas produzido em Portugal pela marca Majora. Esta peça esteve também em exposição na galeria Dama Aflita, em Dezembro de 2011, na coletiva homónima.

Têm participado em diversas exposições individuais e coletivas, como artistas, no entanto as suas imagens convivem recorrentemente com projetos editoriais, acentuado nas publicações periódicas, como as revistas.



“Sabichão”, Salão Coboí



“Gina”, Salão Coboí



Personagem vestida por Maison Martin Margiela, Salão Coboí



Personagem vestida por Maison Jil Sander, Salão Coboí



*“Paco, Amuleto contra a saudade e a solidão”,
Salão Coboí*



*“Cris #4, amuleto contra o mau olhado”,
Salão Coboí*



*“Paco, Amuleto contra a saudade e a solidão”,
Salão Coboí*



*“Paco, Amuleto contra a saudade e a solidão”,
Salão Coboí*

O figurado português como design de personagem

Em resumo, questões relacionadas com o *character design* passam essencialmente por: representação de personagens que apelam ao envolvimento afetivo, impressão de qualidades anímicas aos artefactos, produção em série e mutiplicação da matriz, narrativas de origem em lendas, mitos ou fábulas, do vocabulário visual do autor. O lado mágico, quase metafísico referido por Denicke pode ser analisado na perspectiva das personagens criadas pelo figurado popular português, em particular o figurado de Galegos, o foco deste estudo. Ambas as abordagens inserem-se na lógica da arte popular, arte feita pelo povo, sem referência a códigos impostos pela arte erudita. A diferença visível entre as duas estéticas impõe-se a partir do contexto, o confronto entre cultura urbana e a cultura rural.

Esta ideia associada ao contexto propõe contributos para ambos os discursos complementando-os em vez de provocar ruturas. Levanta-se a questão do artista autodidata, o artesão, em confronto com o artista de formação académica, embora a aprendizagem não seja relevante para a análise dos resultados. Ambos assentam na espontaneidade, nos processos, na pesquisa pessoal do artista ou do artesão em torno da sua plasticidade ou gramática visual. A formação específica dos autores de *character design* não é trazida para a discussão quando passamos a analisar os *toys*, é comum a formação especializada orientar os percursos dos investigadores para outros percursos.

A análise dos artefactos tem a sua concepção numa perscetiva estética, como refere Leroi-Gourhan (1965), citado Luisa Araújo¹³ (2006) “procurar na profundidade das percepções, o modo de constituição no tempo e no espaço de um código das emoções passível de assegurar ao sujeito étnico o essencial da inserção afectiva na sua sociedade”.

A diferença mais acentuada entre as duas abordagens à produção de “bonecos” provém do plano da citação. No *character design* é corrente citar ou referenciar autores ou iconografias da cultura pop (aqui pop como cultura corrente). O imaginário Disney é correntemente transfigurado neste jogo de citações, pela sátira ou pela metáfora, Não apenas pela morfologia das personagens mas pelo poder iconográfico e simbólico que elas representam. No figurado as narrativas



“Ovelhas de Presépio”,
Nabiça (António Pinto), séc. XX



“Casal de diabos cabeçudos”,
Rosa Ramalho, séc. XX

13 ARAÚJO, Luisa, *A Transmissão Intergeracional do Figurado de Barcelos. Intervenção no Jardim de Infância*, Tese de Mestrado em Sociologia da Infância, apresentada no Instituto de Estudos da Criança e ao Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, 2006

não passam pela citação ou homenagem mas pela relação com a vida quotidiana, a vida rural, com as histórias religiosas ou com as mitologias. Quando muito é auto-referencial, a imposição de um modelo de sucesso, como o Galo de Barcelos, implica a sua aliteração, numa estratégia comercial. O figurado é acima de tudo uma forma de subsistência, a investigação de novos modelos no intuito de propôr outras abordagens é um ato arriscado.

Num mundo globalizado onde as referências são generalizadas, o contributo do contexto local enriquece as possibilidades de expressão visual multiplicando as direções do discurso visual. Krucken refere que o artefacto é o resultado de um processo de criação, pensável, reforçando a sua relação com o tempo e o local, “o artefacto é tempo e matéria condensado no espaço.[...] Perceber o artefacto desta forma estimula a pensá-lo como uma testemunha do tempo e uma manifestação cultural localizada no espaço” (KRUCKEN, 2013: 23). Krucken aponta como uma das características do artefacto, englobar em si o “tempo humano”, que se manifesta “no «pensar» e no «fazer», que provoca também uma apreciação mais profunda do «usar», ou seja, o artesanato rememora um ritual do fazer, e estimula um ritual da fruição.” (ibid).

Na obra de Rosa Ramalho encontramos métodos de atuação que se aproximam desta proposta abordagem. Das suas figuras fazem parte o bestiário da região de Barcelos, desde o galo, o porco, o ouriço, ou a cabra. Figuras híbridas, como a mulher-sereia (parte do mundo mitológico), ou as figuras de Cristo de braços abertos do universo eclesiástico. As suas peças eram predominantemente monocromáticas, à cor da matéria, o barro, com acabamento vidrado. Interessava-lhe em particular a forma e não a decoração.

Rosa Ramalho transcende as barreiras da arte popular pelo atenção por parte das artes eruditas, é a primeira artesã portuguesa a conquistar este reconhecimento. Descoberta “na segunda metade da década de 1950, quando, com os seus colegas da escola de Belas-Artes do Porto, e seguindo a intuição do pintor e professor António Quadros (1933-1994), se deslocou a S. Martinho de Galegos, uma freguesia de Barcelos, em busca da verdade da arte popular.” (ANDRADE, 2008) Foi a primeira artesã do barro a ser conhecida por nome próprio, numa altura em que o artesanato era uma arte do fazer e não uma arte do criar, tendo recebido em 1968 a medalha “As Artes ao Serviço



“O Santo Padre”, Júlia Côtá, séc.XX



“Casal de cabeçudos”, Júlia Côtá, séc.XX

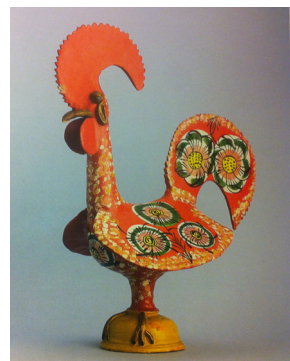


“Senhora com guitarra”, Rosa Ramalho; séc.XX



“A medusa”; Júlia Ramalho, séc.XX

da Nação” pelo reconhecimento do seu trabalho. Rosa Ramalho foi a primeira a assinar a suas peças, dois erres. Um ato simples que desencadeia uma revolução no mundo barrista de Barcelos. O autor passa a imprimir valor sobre um trabalho que estaria destinado ao anonimato. A assinatura não era valorizada, nem sempre os artefactos eram produzidos pela mesma pessoa. Há uma herança familiar, um legado geracional, o que podemos referir como clã. O clã Ramalho (Rosa e a sua neta Júlia, que deu continuidade ao seu trabalho), o clã Baraça, o clã Côta ou o clã Mistério. A assinatura RR, rompeu os cânones da olaria e figurado de Barcelos ao imprimir o sujeito no “fazer”, uma figura de barro teria o mesmo valor que um prato para fins comerciais, com o peso da autoria, as peças adquirem o valor de objetos de desejo próximo das artes então eruditas.



“Galo”, autor desconhecido, s/d

CAPÍTULO 3

ARTESÃOS E ILUSTRADORES
BARRISTAS E IMAGINÁRIOS

Arte e artesanato

O tema central desta investigação tem como premissa o envolvimento existente entre a herança cultural do património popular e tradicional português e a ilustração desenvolvida na recente década em Portugal. Procurámos compreender o envolvimento das raízes culturais de cariz popular no processo de trabalho do ilustrador e se esta relação é permeável às suas abordagens conceptuais e narrativas.

Procurar o lugar onde esta influência se processa em relação ao trabalho do ilustrador. Partindo desta questão como proposta de investigação analisamos duas ocorrências: o campo narrativo e o campo figurativo.

A partir do levantamento e observação, em trabalho de campo, da obra diferentes ilustradores contemporâneos a operar em Portugal, constatámos vestígios das suas raízes populares, não apenas do campo etnográfico, mas também do envolvimento que estes mesmos autores têm com a cultura local. Por vezes a mensagem é subliminar, atravessa o campo do figurativo sem se evidenciar numa estratégia afirmativa, outras vezes é assumida como parte integrante da ilustração de forma perene. Constatámos exemplos paradigmáticos que passaremos a analisar como casos de estudo.

Compreender esta influência implica entender a origem conceptual do trabalho dos ilustradores trazendo para o debate académico questões que passam, muitas vezes, pela fruição emotiva ou pela adequação das imagens às narrativas ilustradas.

No campo da autoedição, que poderemos chamar de ilustração auto-narrativa, as imagens não servem apenas para substanciar o campo editorial ou para a adequação a objetos comerciais. É pertinente compreendermos a origem e o *modus-operandi* das abordagens temáticas e mesmo figurativas ao que continuamos a chamar de ilustração, no campo de ação onde não existe encomenda.

Aqui, a discussão divide-se. Há uma neblina conceptual quando tentamos definir o papel do ilustrador separando-o do artista. É comum encontrarmos autores que não têm ilustração publicada no campo editorial ou bibliográfico, que não produzem ilustrações a partir da encomenda comercial, mas que no entanto se denominam ilustradores.

Confrontada com esta questão, Alice Geirinhas, artista e ilustradora afirma que: “Há um fronteira muito ténue entre uma área e a outra. Os autores que se intitulam de ilustradores sem terem nenhum trabalho publicado, quanto a mim é um eufemismo, ou uma esquizofrenia se lhe quiseses chamar de outra forma. Eu acho que o ilustrador é um autor que ilustra e que tem uma encomenda de um diretor de arte ou de um cliente, ou ser designer e desenvolver ilustração no seu *modus operandi*, tendo uma ideia por trás uma encomenda, uma proposta numa perspectiva comercial. Estes novos autores não são ilustradores, podem ser artistas. Devem ter algum problema em autodenominar-se artistas. Esta recente abordagem ao desenho como arte final e não linguagem intermédia para se chegar a uma conclusão é um fenómeno que se implantou já desde os anos noventa. É uma questão de terminologia, não será importante definir-se como artista ou ilustrador. Penso que é uma abordagem muito fluída e gasosa neste campo que contribui para alguma confusão”. (GEIRINHAS, 2013)

A ilustração serve de veículo para a afirmação de autores, que apesar do trabalho promovido no universo artístico, recorrem ao desenho como forma de expressão.

Estes autores não se afirmam como artistas, mas como ilustradores. Temos vindo a assistir a uma mudança de paradigma, artistas que se distanciam do campo da ilustração, mesmo partilhando os mesmos princípios formais e narrativos, e ilustradores que mostram o seu trabalho fora do campo editorial, nas galerias de arte, nas feiras ou mesmo dos museus. Esta questão poderia ser circunstancial, no entanto contribui para a definição do papel em que opera cada um dos agentes, se considerarmos aqui a triangulação artista/ ilustrador/ artesão. O artesão produz imagens ilustradas, embora o seu campo de ação se limite pela normatividade e pela reprodução da matriz.

Nesta perspetiva ponderamos a interrogação:

- Qual o lugar do artesão?
- Qual o lugar do ilustrador?

As manifestações ligadas à ilustração a que temos vindo a assistir, que passam por mostras e exposições, feiras de edição independente, congressos de ilustração, contribuíram para a demarcação do território da ilustração tal como a conhecemos nos dias de hoje. No entanto,

os artesãos participam em mostras, feiras e exposições de artesanato. A ilustração recente tem demonstrado um retorno à manualidade, à marca indelével da mão, do desenho, do autor. O mesmo acontece com o artesanato, o que podemos daqui intuir que existem mais similaridades do que diferenças.

Podemos entender o artesanato como contributo estético e emotivo no enriquecimento dos repertórios dos ilustradores. Esta relação acontece nas artes eruditas na pesquisa de caminhos sensíveis, fora dos percursos institucionalizados.

Como refere Ernesto de Sousa¹⁴, há um renovado interesse pelas culturas populares em particular a partir do pós-modernismo, verificando-se “interesse e insistência a tudo o que se apresentava espontâneo, ingénuo, primitivo. Além do mais, esta curiosidade correspondia a uma reação contra o academismo e o impressionismo” (SOUSA, 1987: 39).

Uma das questões apontadas na discussão pública é a reprodutibilidade. O artesanato é reprodutível a partir da repetição da mesma matriz. A originalidade é um arquétipo, uma construção que à partida passa para segundo plano no campo do artesanato. Esta ideia é fundamentada pelas regras de certificação¹⁵, que promovem uma peça pela sua autenticidade regional. Uma peça certificada engloba um conjunto de diretrizes que limitam a criatividade, mas que fortalece os laços com a cultura local, tornando-a genuína. Para uma peça ser certificada deve respeitar um determinado número de regras que limitam na maior parte das vezes o ato criativo do artesão, no entanto a certificação acresce valor comercial à peça conferindo-lhe o estatuto do objecto inserido na cultura popular e local. A certificação do artesanato limita mas ao mesmo tempo afirma o trabalho do artesão, protegendo-o de cópias ou da contrafação.

Esta observação leva-nos à premente questão da alta e baixa cultura, falamos aqui da discussão ainda existente do que será uma peça de valor cultural, inserida num determinado contexto, neste caso de estudo, alta cultura e baixa cultura. A diluição das fronteiras entre a

14 SOUSA, Ernesto, *A arte popular e a arte ingénua*, in *Itinerários*, Secretaria de Estado da Cultura, Lisboa, 1987

15 No caso da região minhota, a entidade que gere o estatuto do artesão é a ADERE Minho, responsável pelas certificações de todas as peças produzidas pelos artesãos desta região, desde figurado, olaria ou bordados.

denominações “alta cultura”, institucional e a “baixa cultura” popular, entram em falência a partir do pós-modernismo. Este estudo não tem como intenção trazer para a discussão académica promover a definição da ilustração no campo da alta cultura, mas sim compreender a permeabilização do discurso narrativo e figurativo da ilustração nos parâmetros institucionais.

Sousa refere-se ao artesanato como uma arte de ingenuidade. “Uma das características fundamentais da arte «ingénua» é o seu carácter a-histórico, não evolutivo, o que coincide, mas só em parte com as culturas de tipo rural. O próprio contexto social que constitui envolvimento da arte «ingénua» tem carácter relativamente a-histórico” (SOUSA, 1987: 39).

A ilustração está constantemente relacionada com a representação, seja do real ou do imaginário. Recorrendo ao campo subjetivo e à metáfora, a ilustração afirma-se como uma representação do mundo que nos rodeia. Nesta perspectiva, Stuart Hall¹⁶ refere que a representação está sempre associada à linguagem, “numa forma em que os membros de uma determinada cultura recorrem a signos para construir significados” (HALL, 1997: 61). Define com objectivação que cultura aponta para significados partilhados, usando como ponto essencial a linguagem. O que refere Hall como essencial na produção de cultura de uma determinada sociedade são as relações participativas, um objeto apenas se torna parte integrante da identidade cultural local a partir do momento em que os agentes lhe atribuem significados, seja esta significação inserida no patamar erudito ou académico, ou no território popular e vernacular. (HALL, 1997)

Esta diluição dos territórios entre alta e baixa cultura, como legado do pós-modernismo, aponta para novos significados na produção de objetos culturais.

Durante anos, o debate encerrava-se nesta compartimentação, o que levou à emergência de formas vanguardistas através da dissolução dos territórios. Esta viragem cultural “nas ciências sociais e humanas, em particular nos estudos culturais e na sociologia da cultura, tendem a enfatizar a significação na definição de cultura” (HALL, 1997: 2). O que reafirma Hall na sua definição de cultura

16 HALL, Stuart, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage publications, London, 1997

para a sociedade contemporânea é que esta não está mais ancorada na produção de objetos “ficção ou pinturas, programas de televisão ou banda desenhada” mas sim nas práticas e nos processos, o “dar e receber de significados entre os membros de uma sociedade” (HALL, 1997: 2). O elemento catalisador destas trocas de significados é a linguagem.

Em linguagem, usamos todo um conjunto de ferramentas que passam por signos e símbolos – desde sons, palavra escrita, imagens produzidas electronicamente, notas musicais, ou até mesmo objetos para representarmos conceitos, ideias ou sentimentos, relativos ao outro.

A linguagem é o meio através do qual, pensamentos, ideias ou sentimentos, são representados como “cultura”. Hall prossegue com a ideia de que “cultura” é um dos conceitos mais difíceis de definir, nas ciências humanas e sociais, e com um maior número de possibilidades de definição. Aqui é incorporado o que de melhor se pensa e diz numa sociedade.

É no recurso à cultura que se difunde de uma forma mais abrangente, “formas de música popular, publicações, arte, design e literatura, ou ainda outras atividades de entretenimento que fazem parte do quotidiano da maioria das pessoas comuns, o que é apelidado de ‘cultura de massas’ ou ‘cultura popular’”.

O confronto entre a alta cultura e a cultura de massas, foi durante muitos anos a forma de encerrar o debate acerca da cultura, onde a terminologia possuía uma carga avaliativa poderosa “(alta cultura = bom, popular = frágil)”. (HALL, 1997: 2)

A ligação à cultura popular está presente na ilustração e no artesanato, uma vez que ambas as áreas partilham parte das propostas basilares da sua identidade. Citam na maior parte das vezes a experiência individual, que ao mesmo tempo, apelam à memória colectiva.

Um “Lenço dos Enamorados”, bordado típico de Guimarães conta uma história de amor, um lenço bordado à mão, com dedicação e tempo para oferecer à pessoa amada. É uma história simples e ao mesmo tempo universal. No entanto o “Lenço dos Enamorados” que encontramos nas lojas de artesanato estão destituídos desta carga afetiva. A história é contada e partilhada por outros, pela bordadeira certificada que

descreve com motivos vegetais, pontos de bordado ou mesmo poemas, uma história que não é a sua, que está inserida nas matrizes de representação do que deve ser um Lenço dos Enamorados e que posteriormente é comprada como um objecto para fruição ou mesmo decoração.

O contributo de Walter Benjamin é fundamental para compreendermos esta relação entre a obra de arte e a arte popular, Benjamin¹⁷ aponta para a reprodutibilidade como fator catalisador para a arte popular, da qual fazem parte o artesanato e a ilustração.

“Por princípio a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens tinham feito sempre pôde ser imitado por homens.” (BENJAMIN, 1936: 75), no entanto Benjamin refere-se à obra de arte, enquanto objeto único, como detentora de uma aura que a torna especial. Aura que se perde quando é reprodutível. Esta relação entre objeto único e múltiplo insere em si o paradigma que a ilustração adquiriu com o seu princípio de reprodutibilidade. As primeiras definições de ilustração prendiam-se à sua reprodução por princípios mecânicos, desde a litografia ou a gravura, apesar de sustentar implicitamente a sua natureza narrativa.

Esta ideia de reprodutibilidade traçou desde cedo a fronteira entre arte maior – portadora da *aura* de Benjamin enquanto objeto único – e arte menor ou artes decorativas, chegando a delimitar-se no campo das artes gráficas implantadas com o pós-modernismo. Benjamin refere-se à aura do objeto que se perde na tradução para a sua execução. Define a aura do objecto natural como “manifestação única de uma lonjura, por muito próxima que esteja.” (BENJAMIN, 1926: 81)

A questão essencial pode prender-se com a sua autenticidade.

“A autenticidade de uma coisa é a suma de tudo o que desde a origem nela é transmissível, desde a sua duração material ao seu testemunho histórico. Uma vez que este testemunho assenta naquela duração, na reprodução ele acaba por vacilar, quando a primeira, a autenticidade, escapa ao homem e o mesmo sucede ao segundo; ao testemunho histórico da coisa. Apenas este, é certo; mas o que vacila é exatamente a autoridade da coisas.” (BENJAMIN, 1926: 79)

17 Benjamin, WALTER, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*; Primeira edição de 1936; Tradução para inglês por J. A. Underwood; editora Penguin, 2008

No entanto, o que Benjamin defende é que o legado histórico de uma imagem artística pode ser perpetuado através dos tempos sem a necessidade da sua individualidade, como objeto único.

“Cada dia se torna mais imperiosa a necessidade de dominar o objecto fazendo-o mais próximo da imagem, ou melhor, na cópia, na reprodução. E a reprodução, tal como nos é oferecida por jornais ilustrados e semanários, diferencia-se inconfundivelmente do quadro. Retirar o invólucro a um objecto, destroçar a sua aura, são características de uma percepção, cujo “sentido para o semelhante no mundo” se desenvolveu de tal forma que, através da reprodução, também o capta no fenómeno único.” (BENJAMIN, 1926: 81)

Para as ilustrações produzidas sem encomenda o consumidor pode não ser necessariamente o diretor de arte, mas o espetador que se relaciona de forma emotiva com a imagem ilustrada que se apresenta perante si. Na obra gráfica da ilustradora Mariana a Miserável, as suas ilustrações são sempre narrativas, contam histórias, mesmo que na maior parte das vezes ficcionadas pela autora, recorre a histórias de amor, grande parte das vezes histórias tristes, de desengano como o próprio pseudónimo da artista muitas vezes antecipa. No entanto Mariana a Miserável desenvolve trabalho editorial ou de encomenda paralelamente aos desenhos que expõe, sem ligação ao campo editorial. Mariana a Miserável é portanto uma ilustradora e artista.

A ligação às audiências onde se insere o trabalho do artista, ilustrador ou artesão, implanta-se na mesma lógica da produção de cultura. Hall acrescenta que “é argumentado que a cultura não se manifesta como um conjunto de objetos, que podem ser romances e pinturas, ou programas de televisão e *comics*, como um conjunto de processos ou práticas, mas sim preocupa-se com a produção e o intercâmbio de significados. O ‘dar e receber’ significados pelos membros de uma determinado grupo ou sociedade.” (HALL, 1997: 2)

Aqui reside a questão fundamental do produtor ou agente cultural – a ligação aos públicos, às audiências, os laços de intercâmbio que cria com o seu trabalho.

Até aqui a discussão torna-se mais confusa do que elucidativa. A ilustração auto-narrativa é um ato partilhado, que apesar de não

ter um fim em si dentro do plano a estamos habituados a operar, propõe sempre uma ligação ao outro, mesmo quando não nos referimos ao intercâmbio comercial. É uma troca por empatia, uma ligação à memória emocional ou afetiva que nos posiciona no estatuto de ilustrador, autor, artista ou artesão.

A cultura, segundo Hall refere-se a sentimentos, anexos e emoções, assim como conceitos e ideias. Os significados culturais são dimensionados pelas práticas sócias, pela interação com o outro regulada pela nossa experiência coletiva e não apenas no espectro intelectual individual. (HALL, 1997)

A ilustração sem encomenda, sem propósito editorial ou comercial onde as imagens ilustradas são auto-narrativas remetem para a experiência partilhada, mais ou menos codificada, mais ou menos metafórica ou simbólica. Por norma atribuímos significados aos objetos, eventos, pessoas através da interpretação.

Compartimentamos os objetos culturais em função da relação que criamos com eles, pelo campo afectivo, quando o objecto apela à nossa memória individual ou pelo campo erudito quando implica o conhecimento, ou seja o lugar onde inserimos o objeto num determinado contexto. Atribuímos significados aos objetos pelo uso que fazemos dos mesmos e pela forma como interagimos na nossa prática quotidiana.

“A interpretação é desenvolvida através dos significados que damos às coisas que nos rodeiam, pela forma como as representamos, pelas palavras que usamos acerca das mesma, pelas emoções que lhes associamos, pela maneira como as classificamos, pelos valores que lhes atribuímos” (HALL, 1997). A interpretação apela à nossa memória coletiva, incorpora rituais quotidianos ao imprimir valores e significados, e estimula a observação subjetiva pelas metáforas ou pela fantasia.

Por vezes a interpretação parte da ligação afetiva e do reconhecimento. Nem sempre as imagens ilustradas contam histórias imediatas, mas quase sempre estão implícitas ligações ao reconhecimento. As aguarelas (composições com flores ou frutas) de João Drumond apelam a um falso lado decorativo. As imagens questionam a nossa ligação à harmonia, à composição, ou ao lado naturalista. Os desenhos de corpos tatuados de David Penela contam histórias dentro de histórias, num discurso hipernarrativo.

A relação entre o autor e o público, de reinscrição e interpretação é substanciada por John Fiske (1992), ao referenciar os códigos de leitura que potenciam a formação de subculturas. Fiske, citado por Chris Atton¹⁸ refere que o significado de recorrer à vida quotidiana como matéria é “o tecer da riqueza texturada da vida pessoal dentro das limitações da privação económica, [...] e o controlar de parte das condicionantes da existência social e da construção, e portanto, exercer esse mesmo controlo sobre as identidades sociais e das relações sociais” (FRISK, 1992, cit. ATTON: 160). No fundo as subculturas surgem através de processos de reconhecimento e empatia.

Na ilustração auto narrativa e no artesanato encontramos similaridades na forma de observação a partir do interior do autor, o que poderemos chamar uma observação de dentro. As representações, tanto do mundano como do sagrado, partilham o fator subjetivo com que o autor representa a suas narrativas.

No prefácio do livro “Figurado português, de santos e diabos está o mundo cheio” Isabel Maria Fernandes refere ao ato de representação como uma duplicação do próprio, a necessidade de auto representação, que parte também da nossa relação com o outro (FERNANDES, 2005). A forma do olhar de dentro é também a forma de se posicionar no mundo, procurando ligações ao nosso entorno. Na prática da ilustração constatamos o mesmo fenómeno, o autor parte sempre da sua experiência pessoal para imprimir o seu lado subjetivo e interpretativo na representação visual das narrativas.

Confrontado com a questão, “O que é uma ilustração?” Pedro Moura afirma:

“Muitas vezes digo que aquilo que mais definiria a ilustração como um todo seria uma relação que a imagem estabelece com um texto. Isto é, não é tanto a imagem em si, mas ela em conjunção com outra coisa, mas essa coisa tanto pode ser um texto impresso, como pode ser uma existência vaga oral, uma memória mais ou menos histórica, uma prática social, etc. Teríamos de estudar caso a caso para compreender porque é que a palavra “ilustração” tanto engloba livros, páginas de jornal, um mural egípcio antigo, as *churinga* aborígenes australianas, os livros de rolo chineses antigos e os

18 ATTON, Chris, *The Mundane and Its Reproduction in Alternative Media*, 2001 <http://researchrepository.napier.ac.uk/3620/> (consultado a 23/5/2012)

autocolantes que -servem para fazer *bombing* nas paisagens urbanas contemporâneas.”¹⁹ (MOURA, 2013)

A relação intrínseca ao texto está embebida na narratividade, a narrativa nas suas diferentes formas de registo é a base de sustentação de uma ilustração. Nesta perspectiva podemos afirmar que a representação de um presépio, pelo artesão Mistério, ou os sete pecados capitais por Rosa Ramalho serão, na sua essência, também ilustrações, neste caso moldadas tridimensionalmente.

Imaginários

O projeto “artesãos e ilustradores – barristas e imaginários” surgiu da necessidade de testar a permeabilidade do legado popular português na prática do ilustrador, no caso específico deste projeto, a possível influência do figurado de barro na representação da figuração dos autores que selecionámos para o estudo.

O título com que nomeámos o projeto advém da exposição “Barristas e Imaginários: quatro artistas populares do Norte”, de 1964, com curadoria de Ernesto de Sousa, um trabalho de “comparação, aproximação e observação, não colocando à partida qualquer barreira nem sendo dominado por qualquer preconceito conceptual” (FARIA, 2014)²⁰. A relação proposta implica referências que implicam uma distância temporal entre modos de agir e de pensar, em momentos sócio culturais e até políticos que se atravessa nos dois grupos de autores para este estudo, os ilustradores e os artesãos. Ambos dialogam com o tempo, com seu presente, e com a herança do passado. O hiato que os separa é também o seu enquadramento. A distância temporal é também uma lonjura de abordagens, de princípios narrativos, de memórias individuais, mas uma proximidade através da manualidade, da forma de trabalhar os materiais, da espontaneidade orgânica.

Independentemente das suas origens, os ilustradores que convidámos para este estudo vivem na cidade, os artesãos provêm do mundo rural. Ao levantarmos a questão da proximidade entre a ilustração e o figurado português, por via da arte popular, Ernesto de Sousa responde-nos no catálogo da exposição:

19 Consultar entrevista nos anexos

20 Folha de sala da exposição “Ernesto de Sousa e a Arte Popular”, patente no CIAJG com curadoria de Nuno Faria. Guimarães, 2014

“O que é a arte popular? Qual a origem desta importante manifestação do pensamento e do sentir, mais ou menos espontâneos, das populações rurais (pois que nos referimos sobretudo a estas)? Tem-se levantado várias hipóteses. A mais célebre talvez, fala da criação espontânea. É tese folclórica: «é um produto do romantismo, porque funda na ideia romântica do povo criador» (SOUSA, 1964, cit. LAPA, Rodrigues). Ernesto de Sousa acrescenta que para compreender aquilo que apelidamos de arte popular é importante entendermos as suas raízes e motivações, considerando as “relações com aquilo a que chamaremos arte culta ou erudita. Entre uma e outra as permutas são constantes. Mas, de um modo geral, enquanto a arte culta se refere a um arquétipo de beleza, a cânones formais, a arte popular é acima de tudo expressiva.” (SOUSA, 1964: 29)²¹

Esta constatação de Ernesto de Sousa parece-nos desadequada em relação ao que consideramos arte erudita, a relação com o belo e com os cânones formais deixa de fazer sentido a partir do pós-modernismo. À visão dos nossos dias, os dois conceitos diluem-se e a sua categorização torna-se obsoleta. O que ressalva Ernesto de Sousa no seu interesse particular pela arte popular é acima de tudo o seu lado humano, um critério transversal à ilustração que apontamos no objeto deste estudo. Uma ilustração sensível ao lado emocional e subjetivo do ilustrador, assente na sua manualidade, nos registos mais primitivos do desenho, à semelhança do artesão.

Da exposição original “Barristas e Imaginários” fazem parte Rosa Ramalho, Mistério, Quintino Vilas Boas Neto e Franklin Vilas Boas. Dois barristas, um canteiro e um escultor de madeira. Existe entre os quatro uma ligação afetiva aos materiais orgânicos, à potencialidade expressiva que conseguem retirar da matéria-prima.

Para o nosso projeto optámos por seleccionar apenas barristas, pelo lado figurativo com que trabalham as suas personagens. Desta feita seleccionámos Rosa Ramalho, Mistério, Maria Sineta e Júlia Côta e convidámos quatro ilustradores aos quais propusemos a interpretação do imaginário visual e narrativo destes artesãos da região minhota de Galegos, concelho de Barcelos. A decisão de convergir os autores nesta região geográfica está relacionada como o facto de ser uma das zonas do país mais profícuas na produção de artesanato de autor, com e figurado paradigmático do artesanato regional, do qual

21 SOUSA, Ernesto, *Itinerários*, Casa de Serralves, Secretaria de Estado da Cultura, 1987

se destaca o célebre galo de Barcelos, porventura figura iconográfica e representativa de Portugal.

Por opção nenhum dos quatro artesãos que tem por assinatura o galo de Barcelos, antes pelo contrário todos criaram um espólio visual rico e diversificado, com uma identidade e um cunho próprio.

Na escolha dos ilustradores esteve implícita a relação académica com a Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, e com quem tivemos o privilégio de colaborar, não só em contexto académico, como docente ou orientador, mas também na participação conjunta em exposições colectivas de desenho e ilustração. Assim, para a prática do projeto convidámos David Penela, João Drumond, Mariana a Miserável, e José Cardoso, por sua a recriar peças de Maria Sineta, Rosa Ramalho, Júlia Côta e Mistério.

Tendo acompanhado de perto o percurso destes quatro autores, interessou-nos a relação que estes criaram com o mercado de trabalho e a direção que têm dado às suas carreiras profissionais. No seu percurso académico, João Drumond e José Cardoso foram estudantes da licenciatura em Design, Mariana a Miserável estudante de Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, e David Penela o Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão sob a minha orientação da dissertação.

Todos os ilustradores criaram de forma autónoma estruturas para mostra, produção, desenvolvimento e escoamento de trabalho próprio, na maior parte das vezes sem apoios institucionais. São todos responsáveis por projetos independentes, desde edição de fanzines, plataformas de curadoria, participações regulares em diversas exposições colectivas de ilustração e criação de estruturas de promoção do seu próprio trabalho.

A intenção deste projeto não consistia no confronto entre campos de pensamento nem do delineamento de fronteiras entre os dois tipos de expressão visual, o artesanato e a ilustração, mas sim na procura das possíveis similaridades de abordagens ou processos.

No convite aos ilustradores não foram revelados processos de trabalho dos artesãos, apenas uma breve síntese baseada na abordagem formal e narrativa de cada um. O trabalho foi acompanhado por um

questionário dirigido aos ilustradores onde procuramos entender a sua relação pessoal com o trabalho matriz proposto no convite.

A ideia, embrionária no contexto desta investigação pretendeu relacionar o dois campos de expressão onde perspectivamos um lugar comum aos processos criativos tangente a ambos os autores: ilustradores e artesãos.

Confrontar o investigação académica, parte do percurso dos ilustradores, todos eles licenciados em Belas Artes, com o processos autodidatas dos artesãos permitiu-nos compreender que a prática está relacionada com o processo, com a apreensão do mecanismos narrativos do quotidiano, mesmo com investigação assente no conhecimento tanto empírico como erudito.

Num contexto mais alargado, o projeto previa um exercício de curadoria onde poderíamos relacionar os resultados com as peças originais dos artesãos.

A partir da análise dos resultados encontramos um fio condutor transversal ao cunho pessoal de cada ilustrador, num exercício de homenagem ao artesão que selecionaram como matriz. Conseguimos perceber o enquadramento cultural e histórico em Portugal, no entanto pela análise dos questionários, compreendemos que esta ligação é na maior parte das vezes circunstancial, no sentido da referência afirmativa no trabalho, mas partilhada de maneira integrada e subliminar.

Rosa Ramalho

Rosa Ramalho, nascida em 1888, em S. Martinho de Galegos (Barcelos), cresce com a sua obra e com a curiosidade que lhe vem da cor e da luz das épocas festivas. Vai moldando o barro e a si à medida que evolui no seu trabalho, muda de nome para Rosa Ramalho e assina as suas peças com os dois erres. Numa tradição de terra de oleiros, onde a produção estava ligada ao sustento, as “talhas, púcaros, os alguidares, panelas e os cântaros [...] peças que serviam para preparar os alimentos nos lares de uma vasta região que extravasava o Minho, chegava a Trás-os Montes e entrava pelas Beiras a dentro. Barcelos era terra de oleiros, ofício importante e indispensável num mundo ainda profundamente rural” (FERNANDES, 2005: 9). Nesta



“Macaca Cativa”, Rosa Ramalho, séc. XX

época, Rosa Ramalho não produzia peças de olaria, por tradição “as mulheres não trabalhavam à roda [...] Oleiros eram os homens que produziam loiça, um bem essencial para a sociedade de então.” Para as mulheres estava destinado a lida da casa, as vendas da loiça, no entanto Rosa Ramalho inicia a sua atividade na produção de peças consideradas inúteis, comparadas com a produção de olaria. Estas peças “inúteis” estavam destinadas a apaziguar a relação com Deus, ou às preces de uma vida melhor. Recorria “à bondade de Deus, de Nossa Senhora e da sua corte de Santos, e lhes peça benesses para as dores de garganta, as dores de parto, os momentos de aflição, as causas perdidas...” As suas primeiras produções remetiam para os brinquedos das crianças, assobios, pífaros e clarins e logo depois o figurado inspirado nas suas referências quotidianas: “o homem de bicicleta, a qual era o encanto dos seus sonhos; o soldado que todos gostariam um dia de ser; o guarda que os amedrontava, mas que era um símbolo de autoridade”. (FERNANDES, 2005: 9)

À semelhança de Barcelos, mais a sul, para a região de Estremoz, também as mulheres dão origem a este movimento espontâneo, ao criar figuras de santos, de mulheres ou de homens, de figuras pagãs, de medos e de devoção. Surge um movimento tendencialmente feminino de produção de peças “inúteis” à vista da produção masculina de peças de utilidade para a cozinha, um mundo masculino de “barros úteis”. Com a valorização do estatuto social dos bonequeiros, “o mundo dos que fazem o figurado, passou a ser, como deve ser, um mundo de homens e de mulheres”

Este conceito de “utilidade” partiu com a industrialização logo em desuso, onde as peças foram rapidamente substituídas pelo mundo do plástico, do vidro, do pirex relegando as peças anteriores para o patamar do decorativo e da nostalgia de um tempo passado. Rosa Ramalho inicia a sua atividade no final do séc. XIX sob a formação da sua mestra, na produção de bonecos, modelada e vidrada em tons de castanho ou verde, ainda, na maior parte das vezes com um assobio. Estas peças eram vulgarmente cozidas em chacota e pintadas com tintas não cerâmicas potenciando a rudeza do material orgânico, o barro. Após uma interrupção, dedica-se à atividade de moleira, a acompanhar o marido após o casamento com dezoito anos. Regressa mais tarde e instrui a sua neta, Júlia Ramalho, que perpetua o seu imaginário em atividade até aos dias de hoje. O legado de Rosa Ramalho é fundamental para compreender a influência do artesão com as suas



“Cabra”, Rosa ramalho, séc.XX



“Cristo”, Rosa Ramalho, séc.XX



*“Diabo músico” (detalhe),
Rosa Ramalho, séc.XX*

raízes populares e tradicionais. A relação com a autenticidade dos materiais, o barro na sua essência mais crua é assumido pela ausência de tecnologias de produção. A chacota é cozida e muitas vezes apenas vidrada à sua cor natural, as figuras de anatomia incorreta, membros superiores mais pequenos que o normal, como nos célebres cristos sem cruz, o exagero das formas quase caricaturais com a delicadeza pela expressão do olhar esgazeado, a simplicidade da silhueta da figura, quase assente num cilindro ou cone.

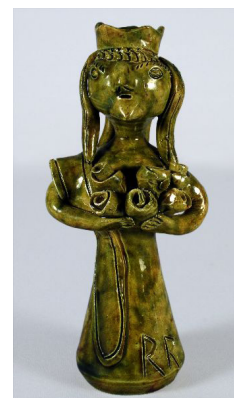
Nas abordagens narrativas o trabalho de Rosa Ramalho é “simultaneamente imitação e originalidade. Imitação porque à semelhança dos bonequeiros que a antecederam por terras barcelences, faz o que os seu antepassados fizeram – no mundo figurado de Rosa e no mundo deles existem os animais que sempre conheceram, as representações do quotidiano que os cercava, e, até bichos-homens do tempo em que os animais falavam e no mar havia sereias. Rosa é, por isso imitação [...] mas é também originalidade, na medida em que traz para o seu mundo figurado, o toque de magia, o rasgo criativo que não encontramos nas peças de outros artistas” (FERNANDES, 2005: 18)

Dá-se, na década de cinquenta, com a introdução do modernismo uma mudança de paradigma nas abordagens temáticas. São raros os temas religiosos com exceção das alminhas e dos andores, no entanto na obra de Rosa Ramalho, na de Júlia Côta ou nos Baraças encontramos como tema recorrente a representação das cenas da vida de Cristo, da Virgem, dos Santos, do Céu e do Infernos. Esta mudança de paradigma, reforçada pelo trabalho dos artesão de Barcelos, deve-se talvez ao facto da alteração do público alvo do figurado, das crianças com a produção dos brinquedos e gaitas, para o público adulto, mas permeável a todo este imaginários. Começa também aqui a valorização do autor e a certificação do trabalho da região. O estatuto de oleiro é delegado para a “valorização da individualidade, da obra com assinatura”.

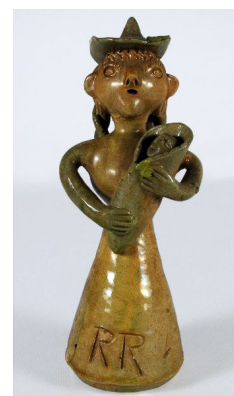
“Por outro lado, o correr dos anos, a mudança de estatuto dos compradores e as profundas alterações do tecido social no mundo rural e no mundo citadino, fazem com que nem os vendedores nem compradores se identifiquem com os arquétipos de um mundo rural desaparecido – o ferro de engomar a roupa que se enche de brasas [...], a mulher que lava a roupa, o arar das terras, o guardar dos porcos...” São peças iconográficas do imaginário de Rosa Ramalho, os Cristos,



“Diabo”, Rosa Ramalho, séc. XX



“Rainha Santa Isabel”, Rosa Ramalho, séc. XX



S/título, Rosa Ramalho, séc. XX

os sete pecados capitais ou as sete virtudes. (FERNANDES, 2005: 22)

Mistério

Começa com Domingos Gonçalves Lima, nascido em Galegos, em 1921. A clã Mistério estende-se a Virgínia, Manuel e Francisco. É importante conhecermos algumas notas biográficas de Domingos Lima para compreendermos a origem da assinatura Mistério. O nome com que assinam as suas peças, à semelhança de Rosa Ramalho, acentua o conceito de marca ou símbolo, é um nome que remete para o autor, mas que pode ser perpetuado numa abordagem narrativa ou figurativa.

Domingos nasce de mãe solteira, a trabalhar em Espanha, que veio a Portugal para dar à luz o seu filho, voltando de seguida a cruzar a fronteira e enviando dinheiro para os cuidados do seu filho. Criado pela avó, Domingo era uma criança de fragilidade visível, corpo pequeno e magro. Um vizinho afirmava “– Se sobreviveres rapaz, vai ser um grande mistério como tal sucedeu. Um verdadeiro mistério. [...] Um dia, na igreja, durante o terço, – era Domingos dez reis de gente que nem uma mão de anos levava –, ouve o padre a declinar os Mistérios. Sempre que tal palavra ouvia ‘mistério’ – domingos dizia à avó ‘sou eu. O Senhor Padre está a chamar por mim’! Se com mistério de identificava, mistério seria!”²² (FERNANDES, 2005: 25)

Ainda sem a visão comercial para se identificar com uma marca ou produto, as alcunhas eram prática comum nas aldeias portuguesas. Os nomes, para além da herança genealógica, eram muitas das vezes atribuídos como alcunhas, inspirados em histórias ou acontecimentos na família ou em algum familiar, perpetuando-se por gerações até se perder a origem deste *tag* identitário. Os mistérios, neste caso em particular. O saber da modelação do barro veio da sua avó, na altura prática exclusiva das mulheres. Com a avó aprendeu a modelar “animais, juntas de bois, burrinhos, berços, ferros de engomar, gémeas, papagaios, cobrinhas, sardões, Marias Alices – que mais não era que uma menina”. A Maria Alice foi a primeira personagem, uma menina, ora sentada num burrinho ora sentada numa cadeira. Sem as



“Pombal”, Mistério, séc. XX



“Presépio de candelabro”, Mistério Filhos, Francisco, séc. XX

22 FERNANDES, Isabel Maria, *Mistério que se traduz em Domingos, Virgínia, Manuel e Francisco*, in CORREIA, Alberto, et al, *Figurado Português: de Santos e Diabos está o Mundo Cheio*, Civilização Editora, Porto, 2005

referências literárias que aqui poderíamos especular, a célebre Alice de Lewis Carrol, como a que nos vem imediatamente à memória, a Maria Alice era uma personagem inventada com múltiplas abordagens narrativas assentes no meio envolvente que era a sua aldeia. À semelhança de Rosa Ramalho, na produção das suas primeiras peças, todo o figurado era adornado com assobios, para divertimento das crianças. No início trabalhava como ajudante da sua avó a fazer pernas, focinhos que depois eram acrescentados às peças, mas cedo começou a fazer as suas peças com um cunho pessoal. Começou, para além dos brinquedos, com os “assuntos sérios” diabos e alminhas, misturando mitologia, lendas e referências católicas.



S/título, Mistério (filhos), séc. XX

Domingos casa-se com Virgínia e ambos dão seguimento à produção familiar e vendas nas feiras. A produção dividia-se em duas etapas, durante o inverno modelavam e coziam o barro, para o vender nas feiras e festas religiosas pelo país durante o verão. Começava por Coimbra, nas Festas da Rainha Sant e do Espírito Santo, seguia pela Figueira da Foz onde fazia as Festas de S. João da Figueira e em Honra de S. Tomé da Figueira. “Fazia também as feiras de Soure, Ansião, Belide, Pombal e Seiça e umas festas nas montanhas de Coimbra, conhecidas como Festas da Senhora da Serra. Da região centro partia para Setúbal, onde fazia a Feira de Santiago, aí se instalando até final de julho. Desta seguia: Montijo, Festas de N.^a Senhora da Atalaia; Almada, Procissão da Nossa Senhora da Piedade; Barreiro, Festas de N.^a Sr.^a do Rosário; Vila Franca de Xira, Feira Anual; Santarém, Feira da Piedade; Tomar, Feira de Santa Iria, e terminava no Cartaxo, na Feira dos Santos. Esporadicamente chegou a fazer, em Barcelos, a Festa das Cruzes, e, no Porto e arredores as Festas da Senhora da Hora e do Senhor da Pedra.



“Sto, antónio”, Mistério, séc. XX

Com a expansão da família devido à chegada dos filhos, a vida itinerante tornou-se incomportável e foi aí que começou a produzir presépios. Não ainda os presépios que lhe deu fama, mas bonecos de Presépio feitos a molde, cozidos e pintados à mão. A minúcia e rigor nos acabamentos dos Presépios conseguiu-lhe reconhecimento de forma a dedicar-se exclusivamente a esta produção específica. A partir da década de sessenta, do séc. XX, começa a alternar a produção por moldes pela modelagem dos bonecos à mão. É aqui que começa a ouvir notícias da sua conterrânea, a Rosa Ramalho, dando origem a um reconhecimento dos artesão de produção do

figurado. Começa a mudança de paradigma para os autores, as peças então anónimas com função comercial começam a ser valorizadas e procuradas pelo nome do artesão, onde a assinatura começa a ser procurada. Até este momento, o que se vendia, eram as peças feitas a partir dos moldes e não as modeladas à mão, que começam finalmente a ter maior procura.

“O figurado feito à mão, por modelação, passa a ser valorizado, passa a ter mercado. Deixa de ser um brinquedo de criança, feito a molde e vendido pelas feiras, para passar a ser um artigo cobiçado e apreciado pelas elites urbanas, que nele buscam a certeza da peça única, da originalidade e graça popular. Este figurado, se bem que nos primeiros tempos apareça ainda à venda nas feiras e ruas do país – Porto, Matosinhos, Barcelos – começa a ser preferencialmente vendido na casa de cada bonecreiro, a clientes certos e aos que iam aparecendo. Por outro lado, deixa de ser (como o eram os bonecos feitos a molde) uma obra sem assinatura, para passar a ter aposto o nome do artista, o qual apesar de os assinar, era, a mais das vezes, analfabeto”. (FERNANDES, 2005: 28)

Estava assim lançado o mote para um novo paradigma à semelhança de outros países que começavam a valorizar a sua cultura popular. Um pouco por todo lado o fenómeno cultural, com influência de cariz popular é permeável à arte e cultura erudita. A obra gráfica de Sebastião Rodrigues, na década de sessenta fortemente impregnada de referências de cariz popular, num momento onde o design gráfico estava bastante ancorado no modernismo. Violeta Parra, no Chile, recompila músicas populares chilenas e expõe as suas tapeçarias no museu Louvre em Paris.

Esta procura pelo trabalho original e assinado pelo autor criou uma fronteira tangencial em relação ao consumo e ao gosto. As peças assinadas destacavam-se das peças feitas a partir de molde, levadas para o plano da standardização, os vulgares bonecos de presépio, os galos de Barcelos, as ciganas, as meninas da cesta, os cães a abanar a cabeça que se viam nas traseiras dos carros. Alguns destes bonequeiros, que destacamos Domingos, elevaram o estatuto das suas peças modeladas à mão pela originalidade, pela temática variada, um destaque que foi reconhecido nas crescentes feiras de artesanato. Por ironia, Domingos, não sabendo ler nem escrever aprendeu a assinar documentos e a escrever sobre os seus bonecos Mistério, aliás



*“Ouriço cacheiro”,
Mistério, séc.XX*

as primeiras peças, integrantes de coleções privadas, são assinadas através de um carimbo com o nome MISTÉRIO oferecido por um dos seus compradores. O nome, como marca, perpetuado pelos seus filhos, com a exceção de Agostinho, que na necessidade de criar a sua própria expressão assina com Agostinho Mistério, ou então só A M, à semelhança do R R de Rosa Ramalho.

A abordagem narrativa à sua obra destaca-se o humor que sempre apimentava o seu trabalho, por vezes roçando o lado brejeiro: “o cagão de Pousa”, a “mijona”, “adeiga de bêbados”, a matrafona ou a parteira. Porém sempre trabalhou temas de origem religiosa como as “alminhas, grandes e pequenas; procissões, os Santos Populares – Santo António, S. João, S. Pedro; N.ª Sr.ª da Piedade; Presépios – de varas, de cabaça, de forno, ceias de mesa e, como não podia deixar de ser, o diabo, tendo-lhe mesmo criado uma companheira – a diaba.

Maria Sineta

Nasce em S. Martinho de Galegos, em Barcelos, em 1951. Habituada desde nova aos serões em casa a trabalhar o barro, começou por colaborar com o negócio de família, na produção de figurado ligado ao contexto lúdico. “Fazia-se galos, pitas, gaitas, clarins, porquinhos – tudo à mão” (BARROCO, 1991)²³. Começa a produzir as suas primeiras peças a partir de modulação ainda com 12 anos, sem diretrizes definidas. Produzia aquilo que ia, as tendências de época, bailarinas, ciganas, bustos de homens célebres. Por volta de 1935, após o casamento e por influência do sogro começa a produzir galos e a percorrer as feiras e romarias para vender as suas peças.

As características grotescas das suas personagens são afirmativas na expressão gráfica de Maria Sineta. As peças policromas são carnavais, um misto de ingenuidade e representação quase animalesca da figura humana. Uma das características principais das figuras de Maria Sineta é o exagero na definição dos narizes, quase uma representação suína, criando uma estranheza na forma como apresenta o humano, um híbrido quase animal potenciado pela desproporção dos membros e a relação entre o corpo e a cabeça.



“Porco mealheiro”, Maria Sineta, séc. XX



“Lagarto com carrego”, Maria Sineta, séc. XX



“Hipopótamo”, Maria Sineta, séc. XX

23 “BARROCO, Carlos, *Art populaire, Portugal*, Europália 91

Julia Côtá

Nasce na freguesia de Santa Maria de Galegos, na cidade de Barcelos, região com enquadramento profícuo da produção de figurado. Julia Côtá refere em todas as suas biografias “que cria, recria e pinta as figuras, o que lhe dá um caráter de originalidade possuindo uma marca muito pessoal”²⁴ [sn] Esta afirmação biográfica é preponderante na sua vontade produção de trabalho original, de imprimir o seu cunho pessoal às peças que produz.

Filha da ceramista Rosa Côtá e neta de Domingos Côtó, tem no seio familiar os alicerces para abraçar a área que definiu para sua vida futura. Diz-se do seu avô, Domingos o pai do galo de Barcelos, figura mítica e incontornável da região e ícone representativo do folclore e da cultura popular portuguesa. Começou por modelar a partir da observação do quotidiano, imprimindo a sua imaginação para representações feéricas, coloridas e de pormenores acentuados. Representa animais, cenas de trabalho, do lúdico, retratos e figuras religiosas, reinterpretando-as numa “mistura de respeito e imaginário” [sn].

A relação com o figurado surge no contexto económico, essencialmente agrícola “provinha de dois vetores: o da lavoura e da olaria, ambos vindos da terra”²⁵ (CRUZ, 2005). Esta proximidade com o trabalho agrícola é visível nas abordagens temáticas e representacionais. Em conversa com Angélica Lima Cruz, para o texto *Figurado de Galegos: a vida das formas e as formas da vida* Julia Côtá refere o barro como a sua mais valia comercial e as necessidades económicas que passou que a levaram a trabalhar este material:

“– Era o barro! Não era recolher os cereais como o lavrador. Os nossos cereais era o barro numa ruma, já tínhamos tudo, para trabalhar todo o Inverno. Do barro é que saía o dinheiro para as coisas que faziam falta.” (CÔTA, 2005: 40)

As figuras de Julia Côtá são opulentas, a acentuação de pormenores anatómicos e a desproporção acentuada imprimem-lhe um lado rude, mas ao mesmo tempo extremamente sedutor.



“Homem montado num lagarto”, Júlia Côtá, séc. XX



“Casal de diabos”, Júlia Côtá, séc. XX



“Sto. António”, Júlia Côtá, séc. XX

24 <http://www.juliacota.com/index.php?p=inicio&c=2> (consultado a 17/7/2013)

25 CRUZ, Angélica Lima, *Figurado de Galegos: a vida das formas e as formas da vida*, in CORREIA, Alberto, et al, *Figurado Português: de Santos e Diabos está o Mundo Cheio*, Civilização Editora, Porto, 2005

Cabeçudo
ROSA RAMALHO (1888-1977)
Figura emblemática da olaria tradicional portuguesa.



*João Drumond
a partir de Rosa Ramalho
2013*

João Drumond²⁶**Conhecias o trabalho do artesão que interpretaste na tua ilustração, no teu caso Rosa Ramalho?**

Conhecia o trabalho da Rosa Ramalho de forma muito superficial e nem associava o seu nome ao seu trabalho. Quando vivia no Porto lembro-me de passar por uma loja na rua de Santo Ildefonso com as montras cheias de figuras de artesanato tradicional português. Na altura não conhecia os autores e fazer esta ilustração acabou por ser também um processo de descoberta desse mundo. Agora consigo distinguir e nomear alguns autores das figuras na montra dessa loja.

Existem diferenças ou similaridades nos processos entre o trabalho do artesão e o teu trabalho de ilustração?

Não sei se existem similaridades no processo, que no caso da Rosa Ramalho passa por trabalhar uma figura tridimensional e dominar a cerâmica e no meu mais pela composição bidimensional, mas talvez na intenção por detrás de cada trabalho e no seu carácter narrativo. Tal como o trabalho de ilustração pode variar entre uma premissa exterior à minha individualidade e uma ideia que parte da minha vontade, também o trabalho de um artesão pode oscilar entre resposta a uma encomenda e iniciativa própria. No primeiro caso, tal como na ilustração, existe sempre espaço para um cunho pessoal, uma linguagem que normalmente é desejada por parte do cliente que confiou determinado trabalho a um artesão ou ilustrador.

As referências de raiz popular portuguesa influenciam o teu trabalho? Em caso afirmativo de que maneira?

Sendo natural da Madeira, não tenho um conhecimento profundo no que toca à cultura popular portuguesa em Portugal Continental. Muito do que conheço foi-me sendo transmitido por amigos que conheci no Porto ou nas viagens de Verão que fazia com os meus pais. Alugávamos um carro e percorríamos uma zona do país, pernoitando em pensões de pequenas aldeias ou cidades. Lembro-me

26 Designer e ilustrador, conclui a licenciatura em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto em 2012. Responsável pelo projecto Drawn to Places, ainda no âmbito académico, estagiou no atelier Colônia, no Porto e foi designer residente na Vista Alegre IDPool.

Presentemente está a frequentar o mestrado em Direção de Arte, pela ECAL/École cantonale d'art de Lausanne, na Suíça.

especialmente do artesanato alentejano ou das cerâmicas das Caldas. Normalmente não vou, por iniciativa própria, buscar influência a estas origens. Temas como as festas populares ou trajes folclóricos de algumas regiões do país têm surgido no meu trabalho mas mais como resposta a algum enunciado, no contexto de um concurso ou de um pedido. No entanto acredito, sim, existir no meu trabalho uma tênue influência das minhas origens. É inevitável para mim não ser influenciado pelo nosso clima, pelo facto de ser um ilhéu, pela nossa gastronomia, geografia, arquitectura, língua, etc. Tudo isso acaba por estar presente na cultura popular portuguesa e moldar um modo de estar típico português.

O contexto português é permeável ao teu processo de trabalho, seja narrativo ou figurativo?

Sim, no que toca a influência narrativa e figurativa Portugal é um lugar rico. Estas influências não se limitam à cultura popular mas vão desde as características das nossas cidades à nossa luz tão característica, à nossa cultura das esplanadas e dos cafés que são também propícios à criação e à conversa. Eu diria que essas influências são tão grandes que por vezes chegam a prejudicar o nosso processo de trabalho por excesso. Quantas vezes adiamos o trabalho para ficar à conversa ou dar um passeio porque o tempo está bom, porque há um concerto ao ar livre, porque há uma exposição, uma feira, ou porque vamos passar um fim de semana a algum lado. Tudo isto são sinais de abundância de influência que o nosso país tem para oferecer que acabam por influenciar igualmente o nosso processo criativo.

Que símbolo ou ícone poderias ilustrar que representasse de forma global e no tempo presente o nosso país?

O símbolo que acredito responder melhor a esta questão não é de natureza palpável. Escolheria o português enquanto língua. É talvez aquilo de que mais me orgulho de cada vez que estou lá fora e ganho uma percepção mais clara do que é ser português. É talvez a nossa maior herança num contexto de crise social, cultural e económica e é das poucas coisas que ninguém nos pode tirar. Até os brasileiros ou os habitantes das ex-colónias transportam o nome do nosso país na sua língua, é a forma mais imediata de herança cultural.



David Penela
a partir de Maria Sineta
2013

David Penela²⁷

1. Conhecias o trabalho do artesão que interpretaste na tua ilustração, no teu caso Maria Sineta?

Não, só conhecia a artista de nome.

2. Existem diferenças ou similaridades nos processos entre o trabalho do artesão e o teu trabalho de ilustração?

Penso que sim em ambos os casos. Nenhum artesão faz uma peça igual e cada uma acaba por ter o seu cunho pessoal, mas também o seu trabalho acaba por ser mais imprevisível quanto ao resultado final.

3. As referências de raiz popular portuguesa influenciam o teu trabalho? Em caso afirmativo de que maneira?

Em geral, não muitas vezes.

4. O contexto português é permeável ao teu processo de trabalho, seja narrativo ou figurativo?

Mais em termos figurativos que narrativos, mas sim em certa medida é.

5. Que símbolo ou ícone poderias ilustrar que representasse de forma global e no tempo presente o nosso país?

Neste momento teria de ser o símbolo dos caixotes do lixo, porque há muita coisa a ser desperdiçada neste momento.

²⁷ Ilustrador, conclui a licenciatura em Artes Plásticas – Multimédia pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Está a frequentar o Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Participa em diversas exposições de Ilustração. Vive e trabalha no Porto.



Mariana a Miserável
a partir de Júlia Côta
2013

Mariana a Miserável²⁸

1. Conhecias o trabalho do artesão que interpretaste na tua ilustração, no teu caso Júlia Côtã?

Já estava familiarizada com o trabalho da Júlia Cota desde pequena, embora não a conhecesse pelo nome, a minha avó tem algumas peças dela em casa.

2. Existem diferenças ou similaridades nos processos entre o trabalho do artesão e o teu trabalho de ilustração?

Eu não conheço o processo de trabalho da Júlia Cota mas presumo que embora tenhamos diferenças relativas às limitações dos materiais que utilizamos, ambas temos como objectivo final materializar ideias e isso passa sempre pelo desenho. Também me identifico com ela na questão da distorção do objecto, na imperfeição e rudez das formas e, mais recentemente, no uso despreocupado das cores.

3. As referências de raiz popular portuguesa influenciam o teu trabalho? Em caso afirmativo de que maneira?

Sim, quando ilustrei provérbios e expressões exclusivamente portuguesas. Considero que a nossa língua é uma fonte riquíssima de ideias para desenhar.

4. O contexto português é permeável ao teu processo de trabalho, seja narrativo ou figurativo?

Penso que isso acaba por acontecer inconscientemente, sermos influenciados pelo que nos rodeia, e pelas raízes do nosso país, isto relativamente ao contexto figurativo. Em relação ao contexto narrativo, essa influência está constantemente a acontecer, como já disse na resposta anterior.

28 Ilustradora, concluiu a licenciatura em Design Gráfico pela Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha. É Directora de Ilustração da JUP, desenvolve e participa em inúmeras exposições individuais e colectivas de ilustração. Está a frequentar o Mestrado em Design Gráfico e Projectos Editoriais pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Tem trabalho representado e entrevistas em diversas publicações online, tais como P3, Hello the Mushroom, Nicotine and Caffeine, Galeria Portuguesa, Magnética Magazine, We Blog You, juxtapoz, BOOOOOOOM, it's nice that, entre outras.

Vive e trabalha no Porto.

5. Que símbolo ou ícone poderias ilustrar que representasse de forma global e no tempo presente o nosso país?

Para representar no tempo presente o nosso país desenharia alguém a fugir (como a sinalética da saída de emergência) para representar a emigração, ou então uma casa com a porta tapada com madeiras mas ainda habitada.



*José Cardoso
a partir de Mistério
2013*

José Cardoso²⁹

1. Conhecias o trabalho do artesão que interpretaste na tua ilustração, no teu caso Misterio?

Sim, conhecia. Não tenho nenhuma peça mas era frequente encontrar objectos do Mistério em casas de familiares e amigos dos meus pais, sobretudo.

2. Existem diferenças ou similaridades nos processos entre o trabalho do artesão e o teu trabalho de ilustração?

Tenho dividido o meu trabalho como ilustrador em duas vertentes principais. A mais idêntica ao trabalho do artesão será aquela mais reservada ao trabalho de autor e exploração de uma identidade própria. Posso dizer que esta vertente tem uma percentagem mais elevada do meu próprio ADN. A outra funciona de forma a servir outros propósitos e é criada dentro de um contexto mais próximo da produção industrial e de acesso mais facilitado.

3. As referências de raiz popular portuguesa influenciam o teu trabalho? Em caso afirmativo de que maneira?

Tenho a ideia de que houve recentemente uma “revalorização” do artesanato português como objecto de consumo e eu não fiquei imune a isso. Chamo-lhe “revalorização” porque creio que é uma coisa que vai acontecendo de geração em geração e que é uma forma de garantir que a cultura e certas tradições e atividades de um povo não se extingam. Li algures que esta necessidade e desejo de consumir (e produzir) cultura portuguesa é uma reacção natural, quase como um grito de revolta contra as “agressões” da globalização ou imposições políticas externas. Acho que de uma forma mais ou menos ingénua me deixei influenciar um pouco por esta atitude d’O que é nacional é bom. Como o “character design” é uma área que tenho vindo a explorar nos últimos anos, presumo que tenha sido por aí que me deixei levar, talvez mais pelas tradicionais e caricatas personagens do imaginário do folclore português.

²⁹ Licenciado em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, tem trabalhado sobretudo em design e ilustração desde 2008. Em 2009 fundou o colectivo o Salão Coboí juntamente com o Apolinário Pereira. Em 2012 criou o projecto A Thousand Faces e em 2013 a editora online Gentle Records juntamente com Leonel Sousa. Vive e trabalha no Porto.

4. O contexto português é permeável ao teu processo de trabalho, seja narrativo ou figurativo?

Por enquanto, ainda não creio que o seja. Apesar de me sentir cada vez mais próximo desse contexto, os pilares da minha actividade como ilustrador estão assentes num universo de referências não portuguesas e esse fascínio pelo mundo exterior é uma corrente muito forte. O assumir de uma identidade portuguesa pode ser algo que surja um pouco mais tarde, tal e qual aquelas pessoas que só valorizam realmente as suas origens depois de terem estado fora durante muitos anos.

5. Que símbolo ou ícone poderias ilustrar que representasse de forma global e no tempo presente o nosso país?

Acho que o Cristiano Ronaldo representa bem as qualidades e os defeitos de Portugal contemporâneo.

CAPÍTULO 4

TRABALHO DE CAMPO
AÇÕES ADSTRITAS AO PROJETO

Portugal Portefolio Representar Portugal

“Não sendo cada um de nós contemporâneo de si próprio, neste desajustamento alguém se move, e para onde? Para o futuro, dirias, se futuro fosse resposta que bastasse mas não é. Porque futuro pode ser apenas o calculado prolongamento do presente, a forma programada de uma tecnologia do saber – e não é isso, sabes?”

(Eduardo Prado Coelho, 1977¹)

Este projeto em desenvolvimento pretende afirmar-se como um arquivo visual, iconográfico e narrativo da experiência simbólica e da identidade para Portugal contemporâneo, resgatar da obliteração e do esquecimento a que José Gil se refere ao definir Portugal hoje². Gil aponta a característica portuguesa do Portugal contemporâneo com o medo de inscrição, de deixar no registo da memória a nossa forma de pensar e de ver o país.

Representar Portugal em todas as múltiplas direções, tem como objectivo a fluidez do trabalho como um organismo vivo, orgânico, sem diretrizes que delimitem fronteiras, permitindo a construção formal da plataforma a partir dos contributos dos colaboradores, como uma rede fluída e orgânica.

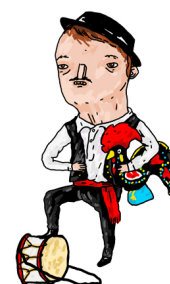
A ideia de representação e de identidade admite como ponto de partida a iconicidade, a procura de uma imagem simbólica que represente Portugal a partir da visão dos diferentes participações, como um projeto colaborativo.

Portugal Portefolio pretende afirmar-se como uma repositório de ocorrências ligadas aos mais diversos campos de expressão artística onde podemos encontrar múltiplas possibilidades para a identidade portuguesa. Existe uma objetividade focada na forma como procurámos a organização do arquivo, apresentando-o como um sistema orgânico, onde as diferentes colaborações são catalogadas por autor, tempo e por vezes sinopse (quando esta é facultada pelo autor).

A relação accidental criada entre as várias participações permite-nos uma leitura a uma escala mais alargada, como um sistema endémico,



Portugal Portefolio,
Júlio Dolbeth



Portugal Portefolio,
Júlio Dolbeth

1 COELHO, Eduardo Prado, *Perspectiva Alternativa Zero*, p. 56

2 GIL, José, *Portugal, Hoje, O Medo de Existir*, 2004

partindo da análise do particular para o geral.

Entender as preocupações ou manifestações em torno da identidade de Portugal por cada autor, de forma individual contribui para uma análise macroscópica do que é “ser português” ou “ser Portugal, agora” inserida num contexto global. Levantamos a questão que propõe o mote para os conteúdos inseridos no site – Existe um denominador comum na forma como tentamos descrever a nossa identidade, primeiro como indivíduo, segundo como agente inserido num contexto global?



*Portugal Portfolio,
Júlio Dolbeth*

Formalmente procurámos a simplicidade no sistema de representação, alojámos o projeto no *site* www.portugalportfolio.org/V3, criado em colaboração efetiva com festival *futureplaces*³. O *site*, na sua versão anterior, assume-se como um repositório de imagens fotográficas alimentado pela comunidade em rede. Teve início no contexto académico, tendo por base o arquivo de imagens que constroem o país, “os documentos que conseguem ser símbolos, enquadrando, com um curto texto, as opções tomadas e as escolhas feitas”⁴, nesta versão são exploradas as imagens fotográficas num contexto local, a cidade do Porto, procurando metáforas e símbolos pela premissa da deambulação, referindo a ideia de Guy Debord (1958) no texto *Deriva Psicogeográfica*, uma busca que contorna o lugar-comum e o percurso pré-definido.

Na mesma lógica de continuidade, o princípio do traçado simbólico aplica-se a *Representar Portugal / Depict Portugal*, com diretrizes semelhantes, a criação de uma plataforma participativa que promove a rede de colaborações e que procura uma imagem contemporânea para além dos estereótipos supracitados quando representamos uma ideia identitária, a qual definimos de *portugalidade*.

O apelo à participação demanda uma representação de fenómenos de identidade que se relacionem direta ou indiretamente com os agentes culturais ativos, dentro de uma escala local, por vezes recorrendo a situações de proximidade ou até mesmo de intimidade.

3 Curadoria de Heitor Alvelos, Karen Gustafson, Nuno Correia e Pedro Branco, o festival *futureplaces*, com lugar no Porto, assume-se como um espaço de encontro com uma questão essencial: se os media digitais fizeram tanto pela comunicação global, conhecimento e criatividade, como poderão contribuir para o desenvolvimento das culturas locais?

Desde a sua primeira edição em outubro de 2008, o festival trouxe à cidade do Porto exposições, filmes, performance, concertos, palestras, festas e workshops.

O projecto *Representar Portugal / Depict Portugal*, foi apresentado pela primeira vez no Lab homónimo em 2012, na quinta edição do *futureplaces* e alojado no site <http://www.portugalportfolio.org/v3/>

4 http://www.portugalportfolio.org/v2/?page_id=6 (consultado em maio de 2012)

Noutras ocorrências, uma perspectiva global, a partir do impacto que esses mesmos fenómenos influenciam o trabalho dos seus autores. Definir ícones de representação que se ajustam a uma realidade do presente, mesmo que referentes ao imaginário coletivo ou a poéticas individuais. Repensar símbolos de portugalidade tais como o galo de Barcelos como expoente máximo de representação através da sua permeabilidade na vida presente e quotidiana.

Este projeto pretende pensar a adequação das imagens, dos símbolos e dos ícones de identidade para Portugal, assim como construir e propor novas abordagens metafóricas num repertório para uma memória colectiva. Portugal Portefolio remete para o legado, deixar para a história uma marca, um testemunho da passagem do tempo, um marco inscrito na nossa linha temporal. Uma alegoria que contribui para a definição da nossa memória futura.

O *site* afirma-se como uma plataforma colectiva que agrega diferentes visões filtradas pelas múltiplas realidades descritas pelos autores participantes, provenientes de várias áreas artísticas, onde a colaboração torna-se a estratégia fundamental para o seu desenvolvimento.

A acessibilidade na difusão da informação permite a construção de novos e poderosos ícones, tanto de forma accidental como os *memes* ou vídeos virais, difundidos livremente pela internet ou de forma intencional através na interlocução com as audiências. A partir da análise das rotinas quotidianas individuais, permite gerar potencialidades narrativas e simbólicas em torno de uma iconografia global.

Este projeto desenvolveu-se em torno da base de trabalho desta investigação, conquistando um lugar de destaque na possibilidade de testar de forma contributiva a identidade desta tese.

A produção do arquivo é livre e multidisciplinar o que permitiu uma elasticidade na tipologia de ocorrências, extrapolando o foco da tese, ilustração, para outros campos.

A apresentação do site teve como principal objectivo a simplicidade e fácil acesso, contribuindo para esse efeito a divisão dos projetos por autor, através da inclusão de um motor de pesquisa, e o armazenamento por data de participação. Este factor permitiu a disposição

dos projetos colaborativos por ordem temporal a partir do momento em que são submetidos.

Optámos pela inclusão de categorias como forma de compartimentar os projetos por grupos. Na fase inicial definimos um número limitado de categorias, onde começámos por incluir a Ilustração, o Design, a Fotografia, a Performance, a Pintura, o Vídeo e a Web. Devido à variedade e transversalidade dos projetos decidimos acrescentar novas categorias assentes em abordagens formais e conceptuais tais como, a Citação, a Colaboração, a Colagem, o Desenho, a Remistura, a Tipografia e o Texto. O carácter por vezes limitativo de categorização na definição dos projetos levou-nos a criar possibilidades híbridas, ou seja cada colaboração corresponde a uma ou mais categorias, afirmando assim a sua possibilidade transversal. As categorias contribuíram para fluidez no agrupamento dos projetos ao contrário de limitar a sua identidade formal.

Durante o processo de trabalho planeámos a plataforma em duas direções:

- 1 – O seu enquadramento no contexto académico, o que no permitiu trabalhar com um grupo de estudantes acompanhando as diferentes possibilidades de abordagens,
- 2 – O *call for participations*, divulgando o site nas redes sociais e por convite direto à medida que nos deparávamos com propostas que se enquadravam no tema do arquivo.

Procurámos auscultar e dar a conhecer as diferentes visões de vários autores, assumindo a plataforma como um repositório de imagens para nos ajudar a compreender a imagem que fazemos do nosso país, não só num contexto internacional, mas também como exercício diagnóstico que fazemos de nós, portugueses, na herança cultural que nos influencia e define, rescrevendo a nossa identidade no campo sociocultural.

O posicionamento no espaço temporal presente, permiti-nos diagnosticar a nossa experiência vivencial neste tempo em particular. O trabalho pretende mapear com amplitude geográfica e temporal a forma mais generalizada na representação da nossa identidade.

Optámos por não distinguir o trabalho acompanhado com os estudantes das participações externas na forma como arquivámos as imagens, no entanto passaremos a analisar as duas abordagens em separado.

No contexto académico o trabalho foi desenvolvido com dois grupos de estudantes, cada grupo com a duração de um semestre. Foi lançado como projeto de desenvolvimento e inserido no plano curricular de estudantes de Mestrado em Design da Imagem, da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, na unidade curricular de Narrativas da Imagem. Assim, trabalhámos com dois grupos distintos, durante dois anos consecutivos.

Esta primeira abordagem à estrutura formal da plataforma permitiu uma proximidade com questões essenciais de identidade e iconografia, uma experiência partilhada, onde foram discutidos conceitos referentes ao desenvolvimento processual desembocando na apresentação de resultados individuais, por parte de cada elemento do grupo.

Foram apresentados conteúdos que estimularam a discussão de questões particulares de identidade e a partir das diferentes abordagens que surgiram durante as primeiras sessões cada estudante expôs as suas propostas, partindo do geral para o particular, voltando a uma ideia global na definição de identidade.

Parte das questões essenciais traçavam estereótipos de representação pensando na forma como estes se associavam à representação portuguesa. A figura incontornável do galo de Barcelos como expoente máximo da cultura popular portuguesa, a inesgotável iconografia associada ao mar e aos Descobrimentos, o fado como característica maior do povo português, não apenas no campo da música mas também na definição da nostalgia e da saudade, foram alguns das matérias mais citadas e por consequência mais trabalhadas.

Após o desdobramento de diferentes referências apontadas pelos estudantes, foram incentivados a relacionar a sua experiência pessoal e as suas rotinas quotidianas com a definição de identidade a partir do mapeamento de fenómenos representacionais mais abrangentes. Este projeto foi desdobrado em dois grupos distintos com dinâmicas diferentes, embora numa perspectiva de desenvolvimento coletivo.

Destacamos exemplos paradigmáticos que contribuíram de forma exponencial para o desenvolvimento do trabalho e que, por questões estruturais passaremos a citar individualmente. Como ponto de partida apresentámos o excerto do texto de “José Gil “O país da não-inscrição”, integrado na publicação “Portugal, Hoje, o Medo de Existir” que passamos a citar:

“Em Portugal nada acontece, ‘não há drama, tudo é intriga e trama’ escreveu alguém num grafitti ao longo da parede de uma escadaria de Santa Catarina que desce para o elevador da Bica. Nada acontece, quer dizer, nada se inscreve – na história ou na existência individual, na vida social ou no plano artístico. Talvez por isso os estudos mais sólidos e com maior tradição em Portugal sejam os que se referem ao passado histórico, numa vontade desesperada de inscrever, de registar para dar consistência ao que tende incessantemente a desvanecer-se (e que, de direito, se inscreveu já, de toda a maneira – mas onde?). Curiosamente, aquele grafitti tenta inscrever a impossibilidade de inscrever...” (GIL, 2004: 15)

A referência ao texto de José Gil, pareceu-nos reveladora como ponto de partida para a investigação individual, a ambivalência entre o medo e a vontade de inscrição. Recorremos à ideia de inscrição proposta por José Gil, como metáfora catalisadora para o desenvolvimento processual.

O que será esta inscrição que queremos fazer do país, sempre a olhar para trás, para a história, como um estado fossilizado assente nas memórias do passado. (GIL, 2004)

A procura de novas vozes que se inscrevem no desenho do recente mapa emocional, cultural e sociológico que sem dar conta, vamos progressivamente a reescrever.

A questão que propusemos para desenvolvimento estaria relacionada com os seguintes tópicos:

- a construção de arquétipos para uma recente identidade portuguesa.
- iconografia de uma nova portugalidade
- os mecanismos quotidianos como objecto de reflexão para esta nova simbologia identitária

Partiu-se da evidência de que muita da inscrição coletiva de pensamento se produz por via da narrativa, seja esta individual, histórica, mitológica ou simbólica. O primeiro módulo da unidade curricular desdobrou assim este pressuposto em exercícios que se focaram na interpretação do conceito de identidade portuguesa.

Esta interpretação propôs-se múltipla nas suas expressões, alimentando-se de um eixo de base: PATRIMÓNIO – CONTEMPORANEIDADE

Levantámos questões para contributo do desenvolvimento do projeto:

- 1 – Pode a iconografia tradicional portuguesa manter-se relevante face aos novos modelos sociais emergentes?
- 2 – Que novas narrativas se podem comunicar e enraizar no panorama cultural português?
- 3 – O nosso quotidiano inspira-nos algo mais além de si mesmo?
- 4 – O Galo de Barcelos é irremediavelmente um ícone turístico esvaçado de sentido?
- 5 – O Portugal “real” revê-se na sua imagem de exportação?

Na metodologia de trabalho conduzimos a investigação dos estudantes orientada na análise de artefatos proposta por Michael Clarke, no texto *Verbalising the Visual, translating art and design into words*⁵. Clarke defende uma abordagem à produção de material analítico baseado no contexto da matriz ou objeto a estudar dividido nos diferentes patamares de observação: Nomear, descrever, contextualizar, analisar, interpretar e avaliar (CLARKE, 2007). Passamos a descrever os diferentes pontos por ordem metodológica:

Nomear – Atribuir nome, é fundamental na atividade da linguagem. Nomear vai para além do nome simples que atribuímos aos objetos. Indica a relação íntima entre o visual e o verbal, mesmo quando o nome é um paradoxo como “Isto não é um cachimbo” ou enigmático como “Sem título”.

5 CLARKE, Michael, *Verbalising the Visual, translating art and design into words*, 2007

Descrever – Descrever uma experiência visual é porventura uma prática com a qual estamos familiarizados onde muitas vezes envolve um equilíbrio entre interesses. Numa conversação banal pode implicar subjetividade, carga emotiva forte ou ideologias, revelando características emotivas do interlocutor para além da simples descrição do objecto. Por outro lado impessoal ou desapassionado, demonstrando a intenção do interlocutor em ser o mais objectivo possível na sua descrição. Aqui o factor chave é a relação com o público ou audiência. Conversar com amigos próximos que partilham os mesmo interesses, subculturas, vocabulário ou conceitos poderá ser a via mais fácil, mas para um público alargado, como escrever um artigo, a interpretação do outro, fora do grupo ou subcultura, pode ser menos limitada. Há um factor de reciprocidade. Classificar a linguagem utilizada é inevitável para associá-la com o grupo social e/ou cultural que recorre a essa mesma linguagem.

Contextualizar – Identificar o contexto de um objecto é localizá-lo num tempo e num lugar. Como todos os artefactos são produtos de condições específicas, sociais, económicas, técnicas e culturais, tanto as características desse objecto como as formas como é entendido são determinadas por estes factores.

Analisar – Outra forma de interpretarmos as características específicas de um artefacto, tanto visíveis como desconhecidas é analisá-lo. Toda a análise baseada numa única disciplina ideológica não reivindica a sua imparcialidade. Contudo por muito que uma abordagem ideológica tente revelar um artefacto, esta nunca é conclusiva. É sempre um ponto de vista em particular. Existem sempre análises alternativas de igual interesse ou validação. Por este motivo a tentativa de interpretar um artefacto visual é sempre limitada.

Interpretar – Todas as anteriores tarefas (nomear, descrever, contextualizar e analisar) podem ser abrangidas pela interpretação. Um interpretação, curta ou prolongada, nunca é simples. Em qualquer tentativa de explicar o significado de um artefacto surgem conceitos complexos de avaliação, tais como percepção, conhecimento ou expectativa.

Avaliar – Avaliar de forma crítica um artefacto será estimar a quantidade de esforço envolvido na concepção desse mesmo objecto.

Após o desenvolvimento dos conteúdos propôs-se a produção de um resultado final a ser incluído na plataforma Portugal Portefolio.

As conclusões finais confirmaram as nossas preocupações de início. O ponto de partida estaria ainda ancorado nos estereótipos que teríamos procurado mapear no início do projeto, embora o desenvolvimento do trabalho permitiu uma leitura mais além do que seria expectado. Os estudantes, por norma, desenvolveram trabalho em torno das suas ligações afetivas aos diferentes contextos portugueses, que passaram em grande parte pelo seu enquadramento geográfico. Uma parte significativa do grupo não era natural da cidade do Porto, o que permitiu uma multiplicidade de abordagens baseadas em contextos locais. Foram criadas ficções tendo por base esses mesmo estereótipos focalizados no início do estudo, narrativas a partir de artefactos, reportagens ficcionadas, percursos fotográficos, diários gráficos.

Na maior parte das abordagens a prática incidiu sobre o discurso popular e tradicional, em detrimento de contextos urbanos. O posicionamento em relação ao que consideramos popular esteve na maior parte das vezes substanciado em fenómenos locais do que considerámos um olhar de fora para dentro, como se o objeto de estudo não estivesse inserido na esfera pessoal de cada um dos estudantes.

Numa fase posterior os estudantes aproximaram o objeto de estudo para o campo da proximidade, procurando referências com as quais possuísem relações afetivas. Aqui a proximidade implicava relações linguísticas com a matriz do tema de estudo, citando Michael Clarke, “cada afirmação é feita mediante o seu contexto visual ou verbal [...] O padrão de linguagem de cada cultura possui hábitos de discurso comuns aos membros dessa mesma cultura”. (CLARKE, 2007: 92)

Em síntese destacámos de forma sucinta sete projetos que pela sua especificidade se revelaram contributivos para a definição da identidade portuguesa, e que durante o processo de desenvolvimento implicaram de forma inclusiva o binómio Identidade/ Património.

Dos projetos colaborativos por submissão ao site, destacamos treze pela sua pertinência e transversalidade.



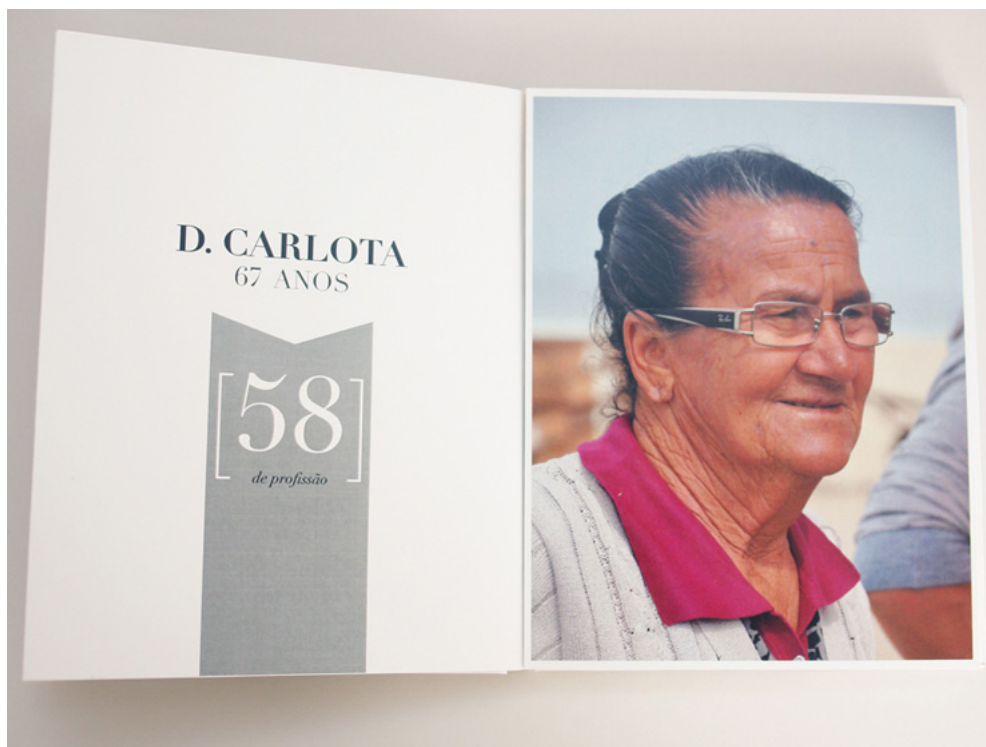
Mar

Joana Pestana, 2012

Recolha fotográfica que compara a praia de Leça da Palmeira e a Praia artificial de Mangualde, a primeira construída na Europa. O projeto propõe um ensaio fotográfico, sem texto, onde a estranheza da replicação de um elemento natural é potenciada. Em forma de livro, propõe uma leitura linear baseada num paradoxo “o país que é rodeado de mar ser o primeiro a construir uma praia artificial” (PESTANA, 2012). Apesar da praia artificial ser um espaço de usufruto, um espaço habitado, as fotografias remetem para a ausência, para o espaço vazio onde a sua utilização é ilusória, “é uma simulação que finge o que não se tem”⁶ (BAUDRILLARD, 1981: 9).

Através da ligação entre as imagens naturais da praia rela e das imagens da praia artificial Pestana pretende uma observação de dentro, a ligação afetiva nos une ao elemento natural que rodeia o nosso país, assim como toda a contextualização histórica e social. A relação entre riquezas naturais, o interior e o exterior exposta de forma poética questiona a utilidade da recriação do litoral, com todos os subterfúgios tipificados de uma praia, ao contrário de potenciar a características típicas do interior, o campo ou as montanhas, por exemplo. Este lado inusitado denuncia o desequilíbrio entre interior e litoral, em parte exponenciado pelo êxodo das populações do interior para o litoral.

6 BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulações*, 1981



Vareiras de Espinho

Ana Lima, 2012

Durante o processo de desenvolvimento do trabalho, Ana Lima acompanhou onze vareiras (mulheres que vendem peixe na rua) em Espinho. O trabalho envolveu a recolha de entrevistas e registo fotográfico, assim como um envolvimento afetivo a partir de conversas que possibilitou a cumplicidade entre a autora e as vareiras. As histórias de vida, as dificuldades, os processos de venda, os clientes, foram fatores que delineararam o projeto numa direção poética: uma série de retratos fotográficos que devolvem identidade e demonstram a força e as histórias de vida que são contadas por aquelas mulheres. Os retratos são legendados com os nomes próprios, D. Adozinda, D. Ana Gomes, D. Carlota, D. Elisa, D. Eulália, D. Fátima, D. Maria Brandão, D. Maria da Glória, D. Maria de Lurdes, D. Maria do Céu, D. Maria Lúcia e D. Maria Rodrigues.

Os rostos são de força, assumem a violência de um trabalho duro, da exposição ao sol, onde as marcas na pele desenham os mapas de vida de cada uma. O ponto de partida do projeto seria dignificar “uma arte que tende a ser insignificante e desvalorizada perante a população”. (LIMA, 2012)



FAMEL XF17

António Castro, 2012

Vídeo documental onde António Castro recupera a nostalgia de um motociclo que teve um período áureo em Portugal, a FAMEL, produzido e distribuído em Portugal, celebrizado na década de 1980. A fábrica, agora devoluta em Águeda, representa a decadência de um símbolo português de mobilidade e de afirmação nacional. A montagem do vídeo é eficaz com analogias entre a memória do dignificada a partir da recolha de entrevistas e imagens da fábrica nos nossos dias. Uma mensagem subliminar de ascensão e queda.

A importância da FAMEL não seria apenas a mobilidade, a acessibilidade da motorizada que expandiu a sua presença a muitas famílias portuguesas, extrapolando diferentes estratos sociais. O vídeo conjuga as imagens capturadas no local, com testemunhos de ex-trabalhadores da fábrica, com vídeos virais recolhidos do *youtube*, num claro manifesto do poder iconográfico que a FAMEL adquiriu na memória portuguesa.



- Foi ali mais abaixo que o magano caçou um cesto de truitas, todas palmeiras.

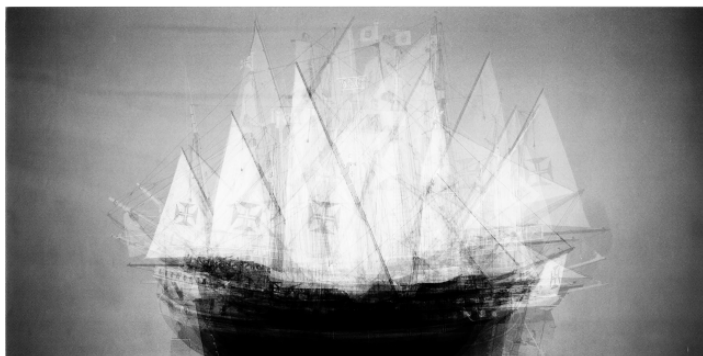
“P’ra cá do Marão mandam os que cá estão”

Dora Queirós, 2013

O projeto de Dora Queirós passou pela observação e recolha do património linguístico de Trás-os-Montes. A região nortenha portuguesa possui uma riqueza semântica de vocábulos e expressões que se mantém em uso ao longo do tempo, não sendo por acaso que o único dialeto certificado em Portugal, o mirandês seja originário daqui. O nome do projeto advém da expressão popular que remete para o espaço cercado com as suas leis e ordens, um “Don’t mess with Texas” português. A questão semântica vai para além da recolha dos regionalismos, é interessante ver aqui os múltiplos significados que cada expressão pode adquirir, para além da estranheza das palavras. O processo de investigação partiu da proximidade, da intimidade entre a autora e o foco de intervenção, a recolha foi feita em contexto rural, em duas aldeias de vila Real, Arrabães e Arnal.

A recolha das imagens devolve as expressões aos seus intervenientes, aos locais que contribuíram para a concretização do projeto. Dora Queirós acrescenta uma velatura de luz às suas imagens, conferindo-lhes um lado épico, reafirmando o lado intemporal das frases que recolheu.

O tempo aqui parou, pode ser agora mas podes ser há vários anos atrás, as imagens não são contaminadas pelo futuro, existe uma suspensão na forma como são articuladas em relação ao seu entorno.



NAU

Inês Castanheira, 2013

A partir do título “NAU”, Inês Castanheira apresenta o seu trabalho com uma citação “naus que são construídas daquilo de que os sonhos são feitos”⁷ (PESSOA, 1934). O trabalho parte da abordagem a dois pilares de representatividade de Portugal, os Descobrimentos e Fernando Pessoa.

A investigação é dirigida no sentido do estudo da iconografia considerada sobejamente explorada, o mar como símbolo da descoberta, da procura de novos territórios, da expansão portuguesa. Esta ideia é sedimentada de forma inegável sempre que falamos do contexto histórico português. Aqui, a embarcação, a Nau, é metaforicamente usada como símbolo, não só da expansão, da elasticidade territorial, mas também da memória construída na nossa formação histórica quando estudamos a história de Portugal. O trabalho converge na produção de uma só imagem, repleta de simbologia. Conceptualmente remete para uma imagem fantasma, uma imagem em movimento de uma embarcação que vislumbramos ao longe mas que é inatingível. O processo de produção da imagem passou pela apropriação e colagem digital de uma série de fotografias provenientes de uma coleção de postais, doze ao todo. Os postais em si já pressupõem uma estratégia de simulação, são maquetes à escala fotografadas sobre fundo azul, conferindo-lhes ausência mas ao mesmo tempo reconhecimento, azul do céu e do mar. A sobreposição das diferentes embarcações dão origem a uma imagem espectral, algo volátil e sem corpo. Inês Castanheira anula a descrição científica da origem das imagens embora estas estejam presentes de forma subliminar, podemos reconhecer a Caravela Redonda, o Caravelão, a Nau Taforeia, o Galeão ou a Caravela Latina, entre outros.

7 PESSOA, Fernando, *Mensagem*, 1934



O Grilo

Inês Morgado Gonçalves, 2013

Com o projeto “O Grilo”, Inês Morgado Gonçalves cria uma narrativa visual a partir de imagens capturadas nas Festas do Senhor de Matosinhos, evento popular da cidade que lhe dá o nome.

O título refere-se à sua memória de infância e ao elemento iconográfico das festas, os grilos que são comprados em típicas gaiolas de plástico, um dos pontos altos da feira. No exercício visual Inês justapõe imagens por associação criando múltiplas narrativas cheias de ironia e sarcasmo. É um trabalho de montagem, à semelhança de um filme, vai dispondo as imagens por associação alterando os seus significados. A parafernália de plástico à venda na feira, numa profusão de cores e formas é contraposta com elementos religiosos, a imagem de Cristo é montada ao lado de um carrossel chamado Mega Transformer, uma senhora que vende balões da Hello Kitty ao lado da figura do Senhor de Matosinhos num andor. Tudo é lúdico e denota estranheza, no entanto tudo acontece em harmonia.



Ai! que saudades da Amélia
Romana Naruna, 2013

Nunca vi fazer tanta exigência
Nem fazer o que você me faz
Você não sabe o que é consciência
Nem vê que eu sou um pobre rapaz
Você só pensa em luxo e riqueza
Tudo o que você vê, você quer
Ai, meu Deus, que saudade da Amélia Aquilo sim é que era mulher
Às vezes passava fome ao meu lado
E achava bonito não ter o que comer
Quando me via contrariado
Dizia: “Meu filho, o que se há de fazer!”
Amélia não tinha a menor vaidade
Amélia é que era mulher de verdade

Romana Naruna cita a letra da canção “Ai! que saudades da Amélia” de Mário Lago e Ataulfo Alves, datada de 1942 com ironia ao apropriar-se do tema como título do seu projeto. A música refere-se a Amélia, uma mulher simples, “sem vaidade”. A ironia do trabalho refere-se ao recurso à típica bata de trabalho portuguesa como símbolo de portugalidade. A bata uniformiza a figura feminina. A autora revela no trabalho a impressão e o fascínio que o uso deste uniforme exerce sobre ela, durante o período da sua residência em Portugal, do ponto de vista de uma estudante estrangeira.

Romana traduz a relação com a bata como um fator pejorativo, algo que comporta em si um peso de anulação da identidade feminina. A bata, associada ao vestuário de trabalho, ausência de formas ou do cunho pessoal da usuária. É um vestuário feminino que define à parte conceitos baseados no preconceito e na estigmatização do papel da mulher na sociedade atual. A sátira é refirmada através do recurso a um manequim. Um objeto em forma de mulher que serve para mostrar as potencialidades da roupa, tornando-a sedutora, objecto de desejo. No entanto o manequim veste a bata, está em casa em lides domésticas e tira *selfies* para publicar nas redes sociais. A autora cria uma narrativa invertendo os papéis sociais da mulher de bata, uma mulher com orgulho do seu estatuto que é o contrário da Amélia exaltada da canção de referência. As saudades de uma Amélia em opinião, submissa que é exaltada como mulher ideal numa forma misógina de nostalgia.

Projetos submetidos ao site Portugal Portefolio



Monumento ao desconhecido

Rui Vitorino Santos

Ilustração

“Durante quase duas décadas vivi perto de um dos monumentos ao soldado desconhecido mais importante do país e assisti inúmeras vezes ao render dos soldados que o vigiam ininterruptamente, pelo menos assim me parecia, e sempre me intrigou o motivo de tanto esforço humano.

Soldados estátuas sem expressarem qualquer emotividade, contidos num exercício de plena solidão e encenação. É talvez esta encenação que menos compreendo, porque razão um tributo aos soldados desaparecidos pressupõe um esforço físico e mental de quem não participou nas mesmas guerras ou de quem não partilha laços genealógicos com quem está a velar.

Provavelmente o respeito que estes heróis potenciam no universo militar e a responsabilidade social sejam uma das razões para tal vigilância. Um tributo que a sociedade presta a quem morreu pela pátria tal como confirmam as palavras de Guilherme de Almeida num destes memoriais ‘Viveram pouco para morrer bem, morreram jovens para viver sempre’.

Qual a relação do monumento ao soldado desconhecido com as personagens que jazem neste espaço? A primeira impressão é nada, à segunda talvez nada ainda, no entanto a noção de memória e de tributo acaba por ser um elo que partilham. O trabalho exposto não opera em contextos bélicos mas incide numa homenagem, não ao soldado mas à imagem de um Portugal.

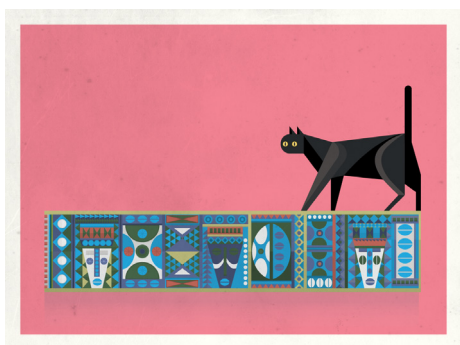
Neste caso os heróis nacionais são personagens desconhecidas munidas de um uniforme instituído e apurado ao longo da história nacional. Uma identidade tipificada da portugalidade que cita o folclore e a etnografia que experimentamos através de simulacros e de rituais que a perpetuam. Encenações que narram um tempo ido em que Portugal se identificava pelo traje que envergava.

Tal como no soldado desconhecido, estas personagens da cultura popular estão também desprovidas de identidade individual, representam o papel que a sociedade lhes destinou, não como capitães, praças ou furriéis mas como noivas do Minho, peixeiras da Nazaré ou ceifeiras do Alentejo – uma classe e não o João ou a Maria.

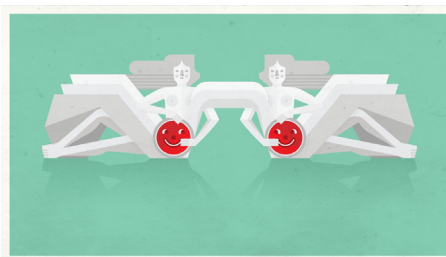
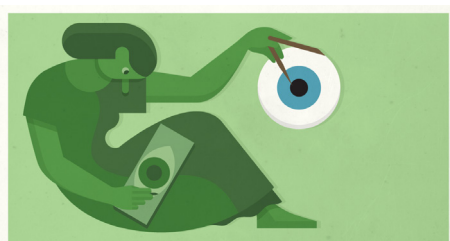
Estes combatentes da identidade portuguesa carecem do seu Arco do Triunfo que os immortalize e de soldados que os vigiem. Os trabalhos expostos são somente uma hipótese para um panteão dos desconhecidos da cultura popular, ilustres sem género que envergam competentemente ornamentos e trajes representativos de um país que não existe.

Um panteão silencioso sobre a forma de estandarte em que a ilustração não opera como registo de uma época mas sim como discurso narrativo ficcionado sobre a forma de homenagem.”

(Rui Vitorino Santos, 2011)



*A Sá da Bandeira
O Bolhão
O Maruês
Os Poveiros*



Porto

José Cardoso

Ilustração

O projeto do ilustrador José Cardoso, assume-se como um trabalho de observação e interpretação. A ligação afetiva à cidade do Porto, aos detalhes, às características embebidas no tecido urbano da cidade, os pormenores decorativos das fachadas servem de inspiração à criação de meta-narrativas que passam para o plano ilustrado.

A ideia surge pela deambulação, pela descoberta dos detalhes que por vezes nos passam despercebidos. Estes detalhes são filtrados pelo traço característico do ilustrador e transformado em frisos narrativos, fora do seu contexto. Ao observador propõe-se a descoberta da origem destas novas personagens, da sua implantação na arquitetura da cidade. Ao mesmo tempo não são desvendados as histórias por detrás destes frisos, um objecto que se afirma formal.

José Cardoso é um autor que nos habituou às suas narrativas e personagens próprias. Paralelamente ao trabalho de encomenda, comissariado, sempre desenvolveu trabalho próprio com uma estética e uma relação com o desenho muito particulares. Parte integrante e fundador do coletivo Salão Cói, José Cardoso tem vindo a afirmar-se como um ilustrador essencial da recente geração de autores formados no Porto pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.



Várzea da Serra

Aitor Saraiba

Desenho e fotografia

“Cuando era niño en época de vacaciones o fiestas, todos los niños hablaban de ‘su pueblo’. El lugar donde habían nacido sus padre o abuelos y donde pasaban las fiestas y las vacaciones con sus familiares jugando en los mismos lugares donde sus padres lo hicieron. Yo nunca he tenido un pueblo.

Sabía que mi abuelo era de Portugal, pero nunca fuimos a visitar el pueblo donde nació. Desde que emigraron del mismo han vivido siempre en la misma ciudad.

Por azares de la vida he terminado viviendo en Portugal, no muy lejos de Várzea da Serra, el pueblo de mi abuelo, es decir: mi pueblo. A pesar de no haber ido nunca con mi abuelo o mi padre, que ni siquiera conoce el pueblo de su padre. Yo fui este verano a Várzea de Serra y paseé por sus calles.

Había algo, quizá en la ausencia de no haber tenido pueblo, que me llenó de emoción y paseé por sus calles como si fueran las mías de toda la vida.”

(Aitor Saraiba, 2012)



Aitor Saraiba, artista espanhol, desenvolveu o projeto Várzea da Serra aquando a sua residência na cidade do Porto.

O seu trabalho é ancorado no desenho e na narrativa muitas vezes se confunde com ilustração. O desenho, na obra de Aitor Saraiba é um veículo narrativo para contar as suas histórias. Quase sempre biográfico Aitor conta histórias pessoais filtradas pela memória através do desenho. A essência do seu trabalho assenta nas suas histórias de vida, nas memórias, no quotidiano, nas referências literárias, na introspeção e na sua identidade. Para além da edição de fanzines e artefactos de autoedição, Aitor publica a novelas gráficas, da qual destaco *El Hijo del Legionário*, onde narra narra visualmente histórias de vida, o seu percurso na afirmação não só como artista, a sua relação e a consciência sua identidade.



Souvenir **Colônia**

Fotografia

Este trabalho consistiu na criação do lookbook para a primeira coleção de sapatos da *fashion label* berlinense Reality Studio.

A coleção, denominada Souvenir, é inspirada na cultura tradicional portuguesa e foi produzida em Portugal. A criação das imagens incidiu na escolha de vários objetos do enorme espólio da cultura nacional que conceptualmente canalizam o espírito da coleção. (Colônia, 2012)



Sem Título

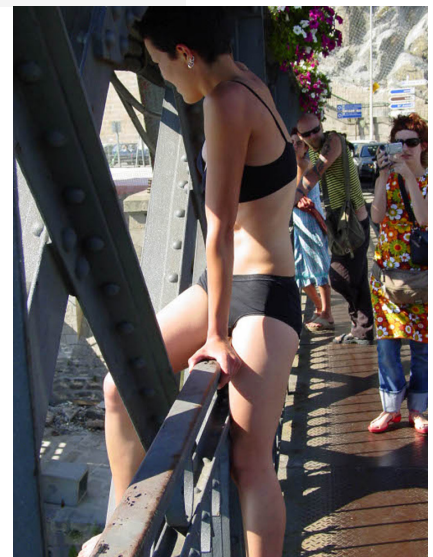
Hugo S.A.B.

Desenho/ Ilustração

O projeto em desenvolvimento de Hugo S.A.B confere homogeneidade através do desenho o retrato de figuras emblemáticas que protagonizaram uma série de vídeos virais que proliferam pela internet. Os vídeos, de forma redutora apelidados de “Apanhados” compilam várias entrevistas feitas a populares a propósito das mais diferentes acontecimentos, desde incêndios, intervenção policial, opinião pública. O lado jocoso dos vídeos advém da linguagem dos intervenientes, nem sempre a mais protocolar como se esperaria num direto de televisão. Todos eles são registos captados para programas de informação na televisão portuguesa.

“Este circuito de transformação linguística age como um ‘feed-back’ em que o povo inocular em si próprio a energia da transformação da língua. Esta é uma via pela qual a língua falada se mantém viva, modificando-se fonética e sintacticamente, de modo a adaptar-se mais convenientemente às necessidades de comunicação de quem a usa.”

(E. M. de Melo e Castro, 1969)



Ser artista em Portugal é um acto de fé!

Carla Cruz

Performance

Performance que simboliza o estado da criação artística contemporânea em Portugal

30 de agosto 2003, entre as 15 e as 17 horas

visível da ribeira do Porto e Gaia à Ponte D. Luís

(Carla Cruz, 2003)



Esta é a Ditosa Pátria Minha Amada

Horácio Frutuoso

Pintura

Obra pictórica parte integrante de uma série de pinturas desenvolvidas em torno da identidade portuguesa e do ser português. Desde o seu contexto histórico, implícito inequivocamente nos Descobrimentos e na ligação portuguesa ao Mar, o trabalho de Horácio Frutuoso discorre sobre as múltiplas possibilidades inerentes à nossa identidade histórica, social e etnográfica.

“Todos nós conhecemos alguém que tenha uma tatuagem ‘amor de mãe’, é algo que marcou uma geração e se mantém na sociedade portuguesa contemporânea.

Feitas inicialmente, de forma rudimentar, por jovens soldados no Ultramar como forma de promessa, lembrança, prova de amor, votos de fé (que pela linguagem naïf muito se aproximam aos ex-votos religiosos), ou talvez por ser uma moda, o motivo de a tatuar tornou-se um mito pertencente ao imaginário colectivo português.

Entretanto a guerra acabou e os jovens soldados cresceram, mas as tatuagens ‘amor de mãe’ continuaram presentes nos seus braços e nos braços de muitas outras gerações até se tornar em algo que faz parte da nossa cultura e identidade.

Estas duas pinturas tornam-se assim como relicários que perpetuam um fenómeno de identidade portuguesa.”

(Frutuoso, 2013)



Maria Albertina

Maria Imaginário

Ilustração

A obra de Maria Imaginário é sempre impregnada de fantasia e delicadeza acentuada pela leveza dos tons cromáticos e pela nostalgia das suas figuras. Recorre muitas vezes à personificação atribuindo características humanas aos mais variados objetos. Este trabalho intitulado “Maria Albertina” estará ambigualmente compartimentado como ilustração, pelo seu carácter narrativo. Explora a riqueza gráfica do folclore popular português não só na roupa da personagem mas também no nome a que lhe é atribuído. Um nome feminino tipicamente português.



Level 1 - Miragaia



Level 3 - Duque de Palmela



Level 6 - São Bento



Level 7 - São Francisco

/T/ILE

Sandra Araújo

Web

A transposição do típico azulejo português, para o universo web. Sandra Araújo assume o píxel como elemento orgânico, parte integrante de um todo, criando pequenas narrativas através do GIF animado.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
[(ÇÀÁÂÃÄÅÈÉÊËÌÍÎÏÐÓÒÔÕÙÚÛÜ)]
!/?€&@«»+-×÷<>=°/|\
“”%#‘’\$’...:;,_-—À.Ð.Ð.À.Ð.

Bazar

Bazar Medium

Espécime tipográfico da identidade cultural portuense.

Olinda Martins

Tipografia

O desenho da fonte Bazar decorre de uma investigação cujo objetivo foi a criação de uma fonte tipográfica representativa da identidade cultural portuense. Para tal, foi necessário investigar especificamente a identidade cultural urbana e as diversas formas de expressão gráfica em que esta se materializa na cidade do Porto.

Foi efetuada a recolha fotográfica e o mapeamento de letreiros comerciais portuenses, num percurso definido pelo plano urbanístico de João de Almada e Melo e ruas adjacentes. O roteiro explorado foi especificamente: Rua do Almada; Rua Ramalho Ortigão; Praça Dona Filipa de Lencastre; Rua de Aviz; Rua da Fábrica; Praça de Gomes Teixeira; Campo dos Mártires da Pátria; Rua dos Caldeireiros; Rua do Arquiteto Nicolau Nasoni; Rua Afonso Martins Alho; Rua das Flores; Rua de S. João; Rua Mouzinho da Silveira e Avenida D. Henriques.

**TINTURARIA
AVIZ**

LAVADOS A SECO EM 48H
TINTOS GARANTIDOS

PAPELARIA LIVRARIA

NELITA

ALBERTO DO SILVA PAULO
ARMAZENISTA DE MATERIAL ELÉCTRICO

NEVES, LOUREIRO & CA LDA
MAQUINAS E ELECTRICIDADE

CALDEIRA, CLEMENTE & CA LDA
METAIS·PARAFUSOS·FERRAMENTAS

CASTANHEIRA & CA SUCOR LDA
FÁBRICA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS

Num segundo momento foi feita uma seleção dos exemplos mais significativos procedendo-se à sua conversão para desenho vectorial. Esta etapa permitiu, através da observação e representação, analisar pormenorizadamente as várias características tipográficas dos espécimes recolhidos e seleccionar os elementos que iriam integrar a nova fonte. De uma recolha de cerca de meia centena de exemplos, foram escolhidos 12 como sendo os mais representativos de uma ideia de identidade cultural portuense.

Esta fonte não é uma reprodução de nenhum desses letreiros em particular, mas sim uma reinterpretação das várias amostras recolhidas. (Olinda Martins)



O cão de Barcelos

Bruno Rito

Apropriação/ Ilustração/ Vídeo/ Web

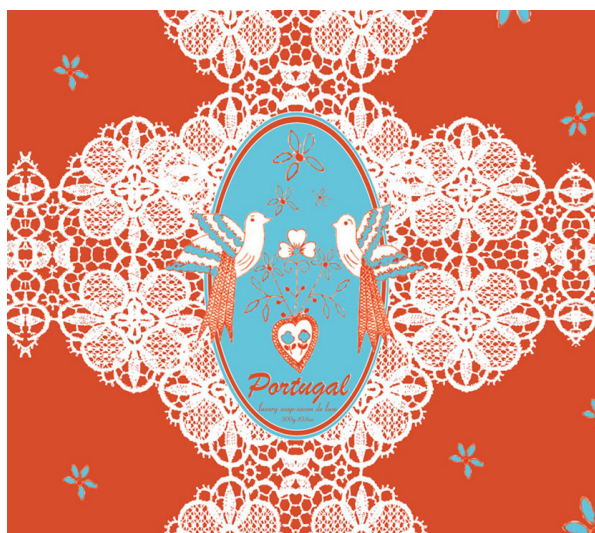
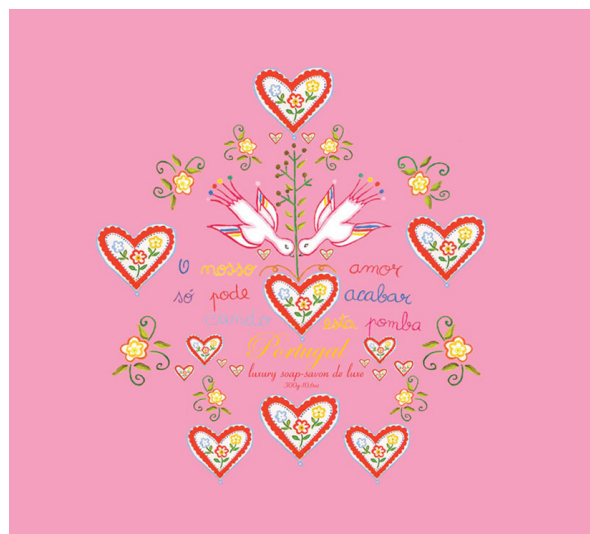
“O Cão de Barcelos é uma personagem que pretende desconstruir o tradicional Galo de Barcelos.

O Cão é visualmente tem as suas raízes no Galo, mas é uma personagem mais rebelde, bem humorada e satírica.

O cão é o reflexo de um respeito à tradição com um olhar um olhar um pouco diferente.”

(Bruno Rito, 2013)

O cão que Bruno Rito nos apresenta é uma transposição do célebre Galo de Barcelos, onde a ironia é conseguida através dos elementos decorativos que imprime à personagem. O cão, pode ser assumido como um alter-ego do Galo, neste caso um agitador, promovendo a sátira e a crítica.



Savon Portugal **Benedita Feijó**

Design

Savon Portugal é uma linha gráfica para a marca de sabonetes, onde as texturas e os padrões se inspiram em elementos de reconhecimento na iconográfica portuguesa. O recurso a símbolos como as andorinhas ou as varinas, como representantes expressivos para identidade de Portugal.



GUR

Célia Esteves

Apropriação/ Desenho/ Design/ Ilustração/ Remistura

Trabalhando em parceria com uma tecelã artesanal de tapetes, G U R convida artistas a expressarem-se usando como suporte esta técnica muito específica, possibilitando a expansão do desenho a novas imagens ilustradas com os mesmos materiais e autenticidade de um tapete de cozinha tradicional.

Todos os G U R são feitos à mão, realizados num tear manual tradicional, com Tirela (pano).

A técnica tradicional usada em tear manual, desafia os colaboradores a criarem as suas ilustrações em função das limitações técnicas do tear.

Dentro do mercado atual nacional de tapetes feitos em tear, a oferta criativa é limitada aos modelos e padrões base tradicionais, GUR pretende fazer a ponte entre um produto de grande valor tradicional para um produto igualmente tradicional acrescentando o valor artístico ao artefacto pela produção colaborativa com o artista, e assim expandir o sua procura a um público mais, sensível a novas abordagens artísticas e culturais.



Natural de Portugal

Lord Mantraste

Ilustração, Design

“Natural de Portugal é um campanha fictícia de teor Académico, com o objectivo de incentivar a agricultura Nacional e o consumo de produtos de origem portuguesa.”

(Sérgio Dias, 2013)

Bugiadas – Festas de S. João de Sobrado, Valongo

Em parceria com o estúdio *We Came From Space*⁸ desenvolvemos um trabalho orientado na aplicação da ilustração a contextos comerciais, tendo por base as questões desenvolvidas na presente tese. O estúdio tinha como objectivo uma conjunto de imagens promocionais para a festa Bugiadas, uma celebração anual, no dia de S. João a 24 de junho, na região de Sobrado, em Valongo. A propósito do evento, Sobrado integrou a Rede Ibérica da Máscara de forma a candidatar a Bugiada a Património Cultural Imaterial pela Unesco.

A festa desenvolve-se sobre a forma de rituais, celebrados ao longo dia em momentos sequenciais. Segundo o proposta de candidatura à Unesco, o princípio narrativo é baseado em contextos históricos, em forma de lenda passada por tradição oral. A história remonta à ocupação muçulmana na Península Ibérica e resume-se da seguinte maneira: “os árabes instalaram-se nas Serras de Pias e da Cucamacuca (Santa Justa), para explorarem as jazidas auríferas. Nos vales viviam os cristãos, dedicados às actividades agro-pecuárias, pacatos e muito devotos de S. João Baptista, a quem atribuíam a fama de curandeiro em situações desesperadas. Esta devoção advinha do facto da filha do chefe cristão ter sido salva por sua intervenção, quando acometida por um mal incurável.

Quando o Reimoeiro se viu em idêntica situação, pediu aos cristãos a imagem do santo milagroso para a salvar. Organizaram grandes festas e uma procissão em honra do santo, tendo convidado os fiéis, donos da estátua, para nelas tomarem parte, querendo convence-los a deixar a imagem milagrosa. Os cristãos recusaram-se e o Reimoeiro reteve-os e à preciosa imagem pela força, não perdendo a ocasião para os humilhar, sobretudo durante um almoço, sentando-os numa mesa a parte e servindo-lhes restos e imundices.

Os cristãos só foram salvos pela intervenção de uma outra tribo cristã, os Bugios, que apareceram mascarados, emitindo gritos estridentes e brandindo ferramentas agrícolas e objectos macabros. Fizeram-se

8 "WCFS procura desenvolver estratégias que permitam manter vivas as técnicas de impressão do passado, tornando-as úteis nos dias de hoje.

Acreditamos que o futuro destas velhas técnicas reside no casamento com as tecnologias mais recentes, pelo que a investigação acerca destas possibilidades é um dos principais propósitos da escola WCFS.

Mas a escola funciona também como uma estrutura de apoio permanente aos estúdios, oferecendo-lhes mais-valias. O objectivo é transportar para o trabalho "real" valências como a experimentação, a entre-ajuda e a partilha, não permitindo que este se torne desactualizado ou desinteressado.

Mais do que aulas tradicionais, a escola WCFS aposta em aulas, workshops, conferências e summer schools, abertos ao público em geral e orientados não só pela equipa residente como também por convidados. Organizamos aulas e workshops regulares de técnicas de impressão (letterpress, serigrafia e gravura) bem como de encadernação e caligrafia. Além destes workshops frequentes, estão ainda previstas oficinas pontuais, algumas das quais orientadas por convidados, como por exemplo tipografia com folha de ouro em vidro, videomapping, identidade gráfica e fotografia de paisagem no Porto, etc" (WE CAME FROM SPACE, 2013)

acompanhar de um animal fantástico, a Serpe, tipo lagarto, para lhes infligir ainda um maior temor, conseguindo o seu duplo intento: salvar os companheiros e retomar a imagem milagrosa.”⁹

O projecto foi orientado por Rui Vitorino Santos e Júlio Dolbteh, numa primeira fase, e pelo estúdio ARARA, numa segunda fase. Participaram no projecto os autores: Andy Calabozo, Catarina Azevedo, Hugo “Xesta” Moura, Laro Lagosta, Miguel Almeida, Min, Nelson Duarte, Nicolau, Paulo Mariz e Ricardo Abreu.

O workshop dividiu-se em duas partes:

- a apresentação e posterior discussão coletiva dos conteúdos
- desenvolvimento de trabalho prático baseado na iconografia apresentada na primeira parte

Na primeira parte foram apresentadas as intenções do projeto e contextualização da história e das ações. Foram apresentados os momentos chave da festa com imagens da cerimónia assim como uma descrição do conceito geral das Bugiadas. Foram descritos os personagens principais, os Bugios e os Mouriscos, desde as suas indumentárias, os rituais específicos de cada grupo, as cenas e ações que decorrem em cada momento.

Foi contextualizado o imaginário das Bugiadas no universo popular português. Mapeámos as influências e relações possíveis com outras festas, em particular do norte de Portugal, tais como os Caretos de Podence ou de Lazarim. Apesar destas festas não terem a enquadramento das festas Bugias, (são festas de Entrudo e não de S. João) como em Sobrado, encontrámos possíveis relações manifestadas nas máscaras, na atribuição de características às personagens, na sua abordagem cromática ou nos atos ritualistas.

Analisámos exemplos do figurado do artesanato português, também com incidência no norte de Portugal, em particular da região de Galegos, em Barcelos, a partir do legado de diferentes famílias ou clãs tais como a família Ramalho, a família Baraça, a família Mistério ou a família Côta. Com as convergências encontradas nas representações do universo tradicional, apontámos denominadores comuns às várias manifestações de cariz popular e artesanal desta região. Promovemos métodos interpretativos numa perspectiva contemporânea assente na

9 <http://candidaturadabugiadaemouriscada.com/> (consultado a 12/6/ 2012)

expressão gráfica de cada autor. As máscaras, o figurado ou a iconografia popular foram exemplos de manifestações culturais que se relacionam com o imaginário visual da festa.

Para finalizar a contextualização do material de apoio ao desenvolvimento das ilustrações foram apresentados exemplos de autores portugueses e estrangeiros que trabalham em colectivo e em particular cujo trabalho incorpore influências da cultura popular da sua região de proveniência. Autores como Os Gémeos e o nordeste brasileiro, Sergio Mora e Lusecita em Espanha ou André da Loba em Portugal.

Na segunda parte os participantes do workshop foram convidados a trabalhar o imaginário narrativo das festas de Sobrado apresentado inicialmente, primeiro a partir de uma abordagem individual e livre para numa segunda parte encontrar ligações entre os diferentes resultados. A proposta visava um trabalho colectivo onde as diferentes ilustrações se conjugassem criando potenciais novas narrativas. Para possibilitar uma maior relação entre os desenhos foi proposta a representação de personagens chave da festa como o Reimoeiro (Mouriscos) ou o Velho (bugios). Outras personagens foram consideradas mesmo que num plano secundário, a Serpente, o Cego, o Sapateiro ou a mulher dele. Foram também desenvolvidas situações ou cenas da festa como a Sementeira e a Lavra Ritual, A Dança do Cego, a Cobrança dos Direitos ou as Manifestações Carnavalescas. Todo o trabalho foi desenvolvido em conjunto de forma a encontrar ligações entre as abordagens dos participantes.

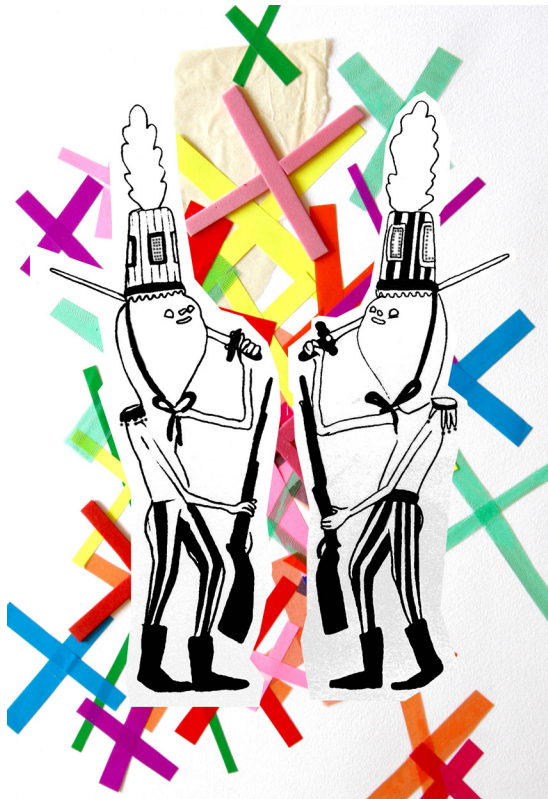
No final foram seleccionadas as várias abordagens de todos os ilustradores e, por parte do atelier *We Came From Space*, compostos diferentes possibilidades para a produção dos mupis e cartazes. Esta relação entre diferentes imaginários compostos permitiu uma maior riqueza plástica e gráfica acentuando também o carácter rico e profícuo da festa das Bugiadas, não só na sua organização cenográfica, mas também nos figurinos, nas personagens e nas representações das diferentes cenas.

Os resultados foram trabalhados em coletivo e editados pelo estúdio *We Came From Space*. As imagens são não são creditadas individualmente, cada proposta remistura várias ilustrações de vários autores.









CAPÍTULO 5

PROJETO DE LABORATÓRIO

Durante o percurso do presente estudo fomos desenvolvendo trabalho prático que, por proximidade se relacionou com a questão essencial. Nem sempre os métodos foram assertivos ou as ações testadas orientadoras para desenvolvimento do tema, mas assimilados nas metodologias como possibilidades a circunscrever. A dúvida, em investigação no campo das artes visuais, é separar o sujeito do investigador ou imprimir o espaço de trabalho, seja este de ateliê ou de pesquisa referencial no corpo da investigação. As diferentes ações e exercícios que executámos com estudantes, em proximidade com a comunidade académica revelaram-se contributivas para traçar o plano de investigação, assim como a relação direta com agentes de estudo, os ilustradores.

Neste prisma perspectivamos como espaço laboratorial a galeria Dama Aflita, como convergência de ocorrências que traçaram hipóteses de trabalho. Nem todos os eventos (exposições, workshops, conversas, palestras ou *master-classes*) se relacionaram com a identidade do projeto, mas sem dúvida se assumiu como plataforma de enriquecimento para o trabalho de forma exponencial através das múltiplas possibilidades que embarcava.



Nesta linha de pensamento decidimos inserir no corpo da tese o trabalho de curadoria efetuado na galeria, no período coincidente com a investigação, solidificando os alicerces para a afirmação da mesma no tecido cultural português.

Neste capítulo passamos a descrever as relações criadas com a galeria Dama Aflita, dividindo a apresentação em duas partes:

- O mapeamento dos contextos e territórios temáticos da ilustração, tendo por base uma seleção de exposições efetuadas
- A apresentação de quatro exposições cuja abordagem temática implica de forma direta as diretrizes do projeto de investigação, ilustração, portugalidade e património popular português. Seleccionámos as exposições tendo por base o enquadramento nas seguintes abordagens semânticas: Narrativa Vernacular, Ilustração e investigação académica, Política e Memória.

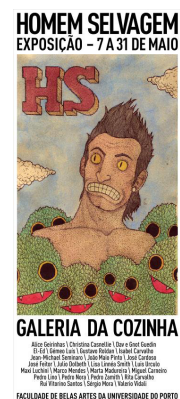
Galeria Dama Aflita identidade, arquivo e memória

A galeria Dama Aflita surge em novembro de 2008. Converte várias iniciativas que os fundadores, Rui Vitorino Santos e eu (na origem juntou-se também Lúcia Guedes) tínhamos vindo a produzir na área da ilustração a par das diferentes manifestações que aconteciam em todo o país. Feiras e Mostras de ilustração e de edição independente, em algumas das quais participávamos, tornando-nos agentes e autores, intervindo não só no campo da produção visual mas também da curadoria.

Produzimos duas exposições essenciais que definiram as diretrizes do projeto: Homem Selvagem (maio de 2007) e Memorabilia (junho de 2008). Ambas as exposições foram produzidas no contexto académico, com o apoio da Universidade do Porto, Homem Selvagem na galeria Cozinha, na FBAUP e Memorabilia no hall da reitoria da Universidade do Porto. Homem Selvagem teve a colaboração Maria José Goulão, que lançou o tema a partir do qual convidámos os ilustradores, a partir do Mito do Homem Selvagem, esta primeira exposição fomentou a vontade de cristalizar um espaço próprio e dinâmico onde pudéssemos ser produtores e curadores das exposições que gostaríamos de produzir. Esta exposição tornou clara a possibilidade de embarcar num projeto ambicioso, pela generosidade e participação dos ilustradores convidados assim como pela aceitação do público permitiu-nos entender a existência de uma vasta audiência para a ilustração como área autónoma sem a ancoragem ao campo editorial.

A motivação era clara, dinamizar a área da ilustração nas suas diferentes manifestações, mostrar e escoar o trabalho de vários autores não só portugueses como estrangeiros, potenciar a consolidação de uma rede de ilustradores pela fomentação de uma grande comunidade e incorporar o espaço expositivo no discurso académico através da definição de identidade para o lugar que iria surgir. O contacto direto com os agentes, não só ilustradores e artistas mas também com o público e audiências, possibilitou-nos entender a amplitude de territórios e contextos para uma área que tem vindo a afirmar no contexto da curadoria e não apenas editorial ou comercial.

Através de uma sucessão de coincidências surgiu a possibilidade de alugar um espaço no centro do Porto, na altura em profunda



Flyer para a exposição *Homem Selvagem*, ilustração e design, José Cardoso



Flyer para a exposição *Memorabilia*, ilustração e design, Ana Simões

expansão. O centro da cidade, na altura em efervescência, facilitou a adesão de diferentes públicos, potenciando novas audiências com uma resposta bastante positiva. Permitiu-nos sedimentar a galeria num lugar onde convergiam várias atividades, criando sinergias com os novos vizinhos e promover ações comuns que dinamizassem aquela área. Interessava-nos a ideia de “bairro”, de comunidade local. Assim foram produzidas diferentes complementos às exposições, eventos satélite como concertos, workshops (serigrafia, cabeçudos, colagem, balões...), *masterclasses*, palestras, conversas com os artistas, feiras de edição independente, parcerias com eventos tais como *RedBull Music Academy*, *Absolut Creative House* ou o festival de medias digitais e culturas locais, *futureplaces*.

Dama Aflita – identidade

À galeria, que surgiu no contexto da criação de uma associação cultural decidimos chamar Dama Aflita. A estranheza do nome inicial permitiu uma fácil apropriação e associação do espaço ao tema através do público. Dama Aflita era um nome intrigante e ao mesmo tempo impregnado de múltiplas associações narrativas.

Esta ideia de narratividade foi essencial para o traçar das linhas do projeto e o nome pareceu-nos bastante rico neste propósito. Dama Aflita, era narrativo, contava uma história, simples ou complexa, apenas com recurso a duas palavras. Aqui reside a identidade essencial da galeria, um espaço para exposição de narrativas visuais. Pela ambiguidade que pudesse suscitar no público as nossas exposições, decidimos acrescentar como campo abrangente o desenho, não só como atitude formal ou processual, mas para não reduzirmos o campo de possibilidades conceptuais ou formais.

Dama Aflita seria uma tradução livre de *Damsel in Distress* ou *Persecuted Maiden*, um tema clássico no mundo da literatura, da arte, do cinema ou dos vídeo jogos. Por norma, uma mulher em perigo exposta a uma situação hostil à espera de herói ou um príncipe para a salvar. Torna-se assim uma personagem de ficção, em particular do melodrama. Geralmente humana pode também ser de outra espécie, incluindo ficcionais ou folclóricas, ou até mesmo figuras divinas como um anjo ou divindade. A dama em perigo era muitas vezes cantada na melodias medievais, muitas das vezes salva

por um cavaleiro. Esta figura da mulher em perigo criava uma imagem de apatia e de impotência, sendo um símbolo de crítica para o movimento feminista. Abdicando de todas as polémicas, pareceu-nos visualmente estimulante e potenciador de múltiplas narrativas apenas pela sugestão que poderia criar ao enunciarmos o nome.

Esta fragilidade associada ao género era trabalhada com ironia, muitas vezes como provocação como no convite que fizemos aos ilustradores que participaram na nossa coletiva com o título homónimo “Dama Aflita” (dezembro, 2010). No meu trabalho pessoal recorri à metáfora da personagem Branca de Neve da Disney para recriar este universo de estereótipo feminino, substituindo a personagem principal por um homem na mesma situação. Interessou-me em particular questionar os estereótipos associados ao género que muitas vezes estão implantados na nossa sociedade de forma subliminar. Pensar em de forma cromática, o azul para masculino ou o rosa para feminino é um preconceito que tem vindo a ser perpetuado por gerações, apenas como uma simples exemplo.

Na cultura popular a donzela em perigo é largamente referenciada em múltiplas ocorrências, as princesas da Disney, na animação, as personagens femininas das irmãs Bronte na literatura, a Princesa Leia na saga Guerra das Estrelas ou a princesa do Super Mário nos vídeo jogos, entre muitos outros exemplos. Destaco a narrativa de Decameron, a História de Nastagio Degli Onesti retratada em 1483 por Botticelli. Cito este exemplo porque recorremos a ele cada vez que fazemos uma apresentação formal da identidade da galeria, é uma obra dividida em quatro partes, como quatro cenas narrativas. A história da dama em perigo é mais perversa do que o lugar-comum, a dama é perseguida Nastagio Degli Onesti por recusar casar-se com ele¹. Na história narrada em Decameron, aquando a sua morte, a donzela é condenada a ser perseguida todas as sextas-feiras pelo amante rejeitado, que lhe arranca o coração (cena retratada no quadro II) tantas vezes quantos os meses que durou a rejeição. Esta linearidade narrativa, descrita em três momentos insere-se nos princípios da ilustração e da banda-desenhada. A obra de Botticelli, afirma-se de forma paradigmática nos princípios que estipularam a proposta de identidade para a galeria Dama Aflita.



“Branca de Neve”, Walt Disney, 1937



“Branca de Neve”, Júlío Dolbeth, 2012



“História de Nastagio Degli Onesti”, Sandro Botticelli, 1483

¹ A obra está patente no museu do Prado em Madrid, o resumo da narrativa foi consultado a 27/6/2012 em <https://www.museodelprado.es/educacion/educacion-propone/aniversarios-y-conmemoraciones/2010/v-centenario-de-la-muerte-de-botticelli/historia-de-nastagio-degli-onesti/>

Dama Aflita – curadoria

Como referimos na apresentação da galeria Dama Aflita como caso de estudo, temos vindo a assistir a uma profusão de manifestações expositivas ligadas à ilustração e ao aumento da discussão em torno desta área de expressão visual. A ilustração passa para um plano visível, ganha protagonismo, cria públicos interessados nas imagens finais e nos processos, desvenda as múltiplas possibilidades de diferentes ocorrências. A ilustração a partir da recente década torna-se efervescente.

As primeiras decisões na seleção dos ilustradores e material de exposição passava por circunscrever as múltiplas áreas onde a ilustração se enquadrasse como matéria de estudo. Ainda com preocupações académicas, com a vontade de formar audiências numa proposta que não entrasse em conflito com as compartimentações vigentes ligadas à ilustração. Procurámos contemplar diferentes campos onde a ilustração tivesse lugar de destaque, mas que se assumisse transversalmente a diferentes áreas, desde o design de produto, a moda, o editorial, o som, investigação académica, o *graffiti*, a ilustração para a infância e juventude, o design de personagem, a instalação, a autoedição e por fim, o que apelidámos de “tangível ao desenho e à ilustração” (ocorrências menos lineares na sua definição). Ainda por contemplar a ilustração científica e a banda desenhada.

Procurámos essencialmente autores cujo trabalho revelasse uma pesquisa de identidade e onde as narrativas abordadas partissem do próprio, o ilustrador afirma-se autor das suas narrativas. As primeiras premissas de curadoria tinham como intenção levantar o discurso sobre as múltiplas possibilidades da ilustração como área de pesquisa e autónoma no campo das artes visuais. O facto de denominarmos galeria ao espaço validava a ideia de que a ilustração transcendia o suporte editorial, como é comumente mais conhecida. O trabalho sem direção artística, sem encomenda comercial, sem estar ancorado ao texto, mas no entanto potencialmente narrativo, foi o campo onde mais dirigimos as nossas escolhas.

Após conseguirmos sedimentar a ideia do discurso híbrido, salvaguardado pelo desenho como matéria tangencial à ilustração, conseguimos abarcar outras áreas onde a ilustração se relacionava de forma íntima.

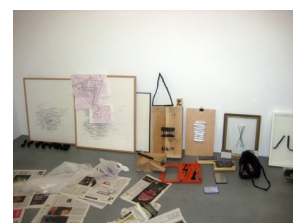
Inaugurámos a galeria com a exposição de Luis Urculo², artista espanhol de formação em arquitetura. Desta primeira apresentação público interessou-nos a relação que o artista cria com as múltiplas possibilidades formais e narrativas, pelas relações que encontra com a cultura popular e quotidiana, pelas referencias ao imaginário pop. Era essencialmente uma exposição narrativa que baralhava a fórmula do que convencionalmente apelidávamos de ilustração. Começava assim um projeto que tecia as linhas do que gostaríamos de apresentar como espaço de exposições, um espaço de discussão que quebrassem as convenções institucionalizadas dos territórios da ilustração.

Ilustração e Design de Produto

Para a segunda exposição optámos por um campo que baralhava as regras do que nos propúnhamos mostrar como conceito para a galeria. A ilustração fora do campo acessório e inserida no espectro narrativo. Assim, ao contrário do expectável, expusemos uma série de cerâmicas desenvolvidas pelo grupo de trabalho do departamento de design da FABRICA³ (*cluster* e escola de artistas e designers promovido pela BENETTON), a cargo de Sam Baron, designer de equipamento e produto. As peças cerâmicas foram moduladas a partir de elementos vegetais, tais como brócolos ou bananas e animais como



Primeiro flyer, exposição de Luis Urculo e inauguração da galeria Dama Aflita, 2008



Montagem da exposição de Luis Urculo, 2008



Flyer da exposição "Strange Garden", FABRICA, 2009

² Luis Urculo nasce em Madrid em 1978. Licenciado pela ETSAM – Technical School of Senior Architecture (dezembro de 2006), Illinois Institute of Technology (IIT) e Institute of Design in Chicago.

Em 2004 funda Motocross e em 2006 estabelece-se com o seu próprio estúdio.

Desenvolve trabalho em arquitectura, numa escala pequena e indefinida que se expande em vários formatos. “Já não sei o que é a arquitectura e o que é suposto um arquitecto fazer”. Sempre interessado em tudo o que é periférico à arquitectura, quer seja nos processos, no desenvolvimento ou nas aproximações ao que pode ser manipulado, misturado, traduzido para outras escalas, adaptado à composição do projecto/ à criação de novos cenários/ às experiências/ e às expectativas não contempladas previamente.

Desenvolveu projectos em diferentes formatos, colaborando com Philippe Starck, Absolut, Renault, Zara, Fabrica, Vitra Design Museum, Davidelfin, Mansilla & Tuñón, La Casa Encendida, Matadero, Rolling Stone, X Bienal of Architecture and Urbanism, entre outros... transversal a estes projectos é o contínuo questionamento das barreiras entre linguagem gráfica / arquitectura / design, matérias que são desenvolvidas como algo único e trabalhadas como um todo.

Apresentou o seu trabalho na XI Bienal de Veneza – pavilhão espanhol, Montevideo Biennial, MAXXI (Rome), Fabrica Features (Lisbon), The Popular Workshop (San Francisco), Galeria Eva Ruiz, Dama Aflita (Porto), Centro Cultural Estación Mapocho (Chile), Parque Cultural (Valparaíso, Chile), Transculturales des Abattoirs (Casablanca), National Glyptoteque (Athens), La Casa Encendida (Madrid), Bienal Iberoamericana de Medellín, ArtBasel 2010, CutLog Art Fair FIAC10 (Paris) FreshMadrid! -young architects curadoria de Ariadna Cantis (exposto em Madrid, Bogotá, New York e Barcelona), Arquia/ Próxima, Re-Fresh Matadero (Madrid), Latin-American Biennial show of Design – Matadero (Madrid), Exhibition JAE (Madrid, New York, Chicago, Washington, Brussels, Stockholm).

Luis Urculo é representado pela galeria Eva Ruiz in Madrid (SP), The Popular Workshop em San Francisco (USA) e a Galeria Dama Aflita no Porto (PT).

³ FABRICA, o centro de pesquisa do grupo Benetton, foi fundado em 1994 com o objectivo de investir na criatividade de jovens artistas/investigadores de todo o mundo. Seguindo um processo de seleção criterioso, estes jovens criativos são convidados a desenvolver projectos de comunicação específicos que abrangem áreas como o cinema e o design gráfico, passando pelo design industrial, música, escrita criativa, new media e fotografia.

libélulas e borboletas e expostas em contexto narrativo complementadas por desenhos a lápis na parede. Os desenhos remetiam para os mesmos motivos vegetais, desta feita plantas e raízes. A exposição teve o título de “*Strange Garden*” (GDA, 2009). “Um estranho jardim cresce entre pássaros e insectos... Estas excepcionais criações da natureza, cristalizadas em cerâmica, tornam-se objetos cuja forma estranha a função. Um cacho de bananas transforma-se num peculiar contentor para bombons e uma borboleta num delicado detalhe para a casa.” (BARON, 2009)



Instalação “*Strange Garden*”, FABRICA, 2009

Ilustração e Moda

A Moda é o espaço privilegiado para Ilustração. Tanto nos croquis do desenho técnico como nas ilustrações editoriais de ambientes e tendências para as coleções, a Moda assume-se como uma plataforma profícua para diferentes representações do desenho, seja este narrativo ou descritivo. O designer Luis Buchinho⁴ possuía um grande espólio não só do trabalho de produção mas também de diversas experiências de ilustração editorial ao qual tivemos livre acesso para a seleção dos trabalhos que iríamos expor. Terá sido a primeira mostra onde definimos todo o conceito da exposição. Dividimos a apresentação em três partes que assumiram o título da exposição “*Desenhos, Croquis e Ilustrações*” (GDA, 2010), o título seria auto-descriptivo, uma parte dedicada aos desenhos e esboços que definiam as linhas gerais de uma coleção, os croquis, desenhos técnicos que revelavam processos e pelo fator experimental adquiriam uma grande riqueza plástica (por vezes com recortes de amostras de tecidos, por exemplo) e ilustrações, uma série de ilustrações editoriais que tentou publicar na extinta revista Marie Claire. Sobre a exposição Pedro Rocha (programador de música do Museu de Serralves) escreveu:

“A ilustração é seguramente uma prática artística transdisciplinar surgindo não só de forma declarada em objetos de arte de naturezas diversas, mas também envolvida de forma subterrânea em diferentes estágios de processos criativos mais ou menos complexos.



Flyer da exposição “*Desenhos, Croquis e Ilustrações*”, Luis Buchinho, 2010



Croquis de Luis Buchinho, s/d

4 Nascido em 1969, fez a sua formação em Design de Moda no CITEJ.

Depois de ter participado em diversos concursos de moda, inicia em 1989 a sua colaboração com a JOTEX, cujas colecções continua a assinar, especializando-se no design de malhas.

As colecções sob a sua etiqueta têm uma sólida base clássica temperada por pormenores de sabor gráfico e artesanal. Classicismo versus desconstrução são os pontos de partida do seu trabalho, que tem vindo a apresentar nas edições da MODALISBOA desde 1991 e no Portugal Fashion.

Actualmente é presença regular no calendário da Semana de Moda de Paris e lançou recentemente uma linha completa de acessórios e uma mini colecção exclusiva nomeada “Special Edition”.

Um dos objectivos decorrentes do projeto Dama Aflita é exatamente a revelação destes objetos que se encontram na penumbra dos bastidores, agora iluminados pelo foco da ‘ilustração’, e assim propor um outro olhar sobre estes mesmos objetos e simultaneamente sobre os percursos e estratégias criativas de onde emergem e dos quais participam ativamente.

Daqui surge o convite a Luís Buchinho e a exposição de desenhos, croquis e ilustrações suas, associando-se a Dama Aflita às comemorações dos 20 anos de carreira de um criador fundamental no panorama da moda nacional.

As escolhas que conduzem esta exposição vão para além das leituras cronológicas evolutivas na carreira do autor. Teremos a oportunidade de descobrir as diferentes abordagens que revelam continuidades e rupturas ao mesmo tempo que se sublinham as mutações da representação da figura feminina e da construção de identidades ou de um estilo.

Nas paredes da Dama Aflita vamos poder encontrar trabalhos que se organizam segundo uma lógica tripartida entre o histórico, o processual e o dossier de candidatura de Luís Buchinho ao CITEC. E, o espaço da galeria vai vestir-se da intrincada trama de ligações que, a vários níveis, este conjunto de trabalhos nos poderá proporcionar. Desenhos de esboço, desenhos de análise, ilustrações de ambientes, etc. constituem-se, para além de veículos de observação do virtuosismo técnico, portas de entrada originais para o universo deste criador, que aqui se revela não numa *passerelle*, não numa fotografia, não a vestir fisicamente o corpo de uma mulher, mas antes nos traços de uma folha de papel.”⁵ (ROCHA, 2010)



Exposição de Croquis, Luis Buchinho, 2010



Ilustração de Luis Buchinho, serigrafia iluminada, 2010

Ilustração Editorial

No campo da ilustração editorial exposição do Filipe Abranches⁶ terá sido a mais emblemática na relação entre desenho e imprensa.

5 ROCHA, Pedro, folha de sala da exposição, 2010

6 Filipe Abranches [n.1965, Lisboa]

Licenciado em Realização pelo curso de Cinema da Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTC).

É professor no departamento de Ilustração/Banda Desenhada do Ar.Co desde 2005.

Foi docente da ESAP (Escola Superior Artística do Porto – pólo de Guimarães) entre 2006 e 2008, tendo aí sido o coordenador do Mestrado em Ilustração. Inicia a actividade em bd na revista LX Comics no início dos anos 90, tendo colaborado com os colectivos independentes Amok (Paris) e Freon (Bruxelas) nessa década.

É ilustrador do semanário Expresso e publicou ilustrações em diversos jornais: Público, Le Monde (França), O Independente e I (informação). Destacam-se os seguintes álbuns publicados: História de Lisboa (edições em Portugal, França e Itália), O Diário de K. e Solo, este último uma antologia de histórias curtas, inéditas e dispersas.

Ilustrou integralmente o livro Obra Poética Completa de Edgar Allan Poe, edições Tinta-da-china (2009).

“Expresso 100” revelou os esboços e os desenhos originais das suas colaborações para o jornal O Expresso, quando ilustrador regular para o semanário. “Esta exposição é logo à partida uma violência ou desvirtuação sobre um conceito básico: mostra de ilustrações produzidas para uma coluna de um jornal, Opinião/Expresso. Porque não apresenta o resultado final, antes desvela o processo e os materiais que serviram à produção do objecto final indissociável das ferramentas digitais, vulgo Photoshop. Uma desconstrução. Para além de um carácter pedagógico, esta abordagem, muito usual em exposições de autores de BD, que começou a banalizar-se com a tecnologia digital (o abandono progressivo das tintagens e artes finais em papel), possibilita-nos o contacto direto com o original e as suas marcas ou acidentes. A folha de trabalho muitas vezes de fraca qualidade, reaproveitamento do papel ou simplesmente a utilização do que está à mão, tornou-se um cemitério e receptáculo de materiais físicos: tintas, borrões, lápis semiapagado com borracha, etc. (ABRANCHES, 2012)



Flyer da exposição
“Expresso 100”, Filipe Abranches,
2012

Abranches propunha na sua apresentação individual questionar o papel da ilustração como imagem finalizada, um resultado que se submete a um fim específico, o artigo jornalístico, ou como potencial narrativo e plástico sem a dependência formal desse mesmo artigo. Uma questão essencial que Abranches equaciona na folha de sala da exposição “Como se relaciona o seu cariz de produção em massa (Benjamin, Baudelaire) com a exposição num contexto de galeria?



Ilustrações de Filipe Abranches,
s/d

Ao revelar as diferentes camadas que compunham a ilustração final, Abranches dimensiona uma nova perspetiva para os fragmentos de ilustração que apresentava, oscilando entre linha ou mancha, mancha com a opacidade que iria preencher a silhueta da imagem, o desenho afirmativo, o erro, o esboço a lápis que desvenda os fantasmas que não apareceriam no resultado final, após a arte final editada no computador.

Realizou acções de formação na área da Banda Desenhada, numa parceria Instituto Português do Livro e das Bibliotecas/Ministério da Cultura/Bedeteca de Lisboa, 2002.

Orientou ateliers e workshops para as escolas durante o Salão de Lisboa de Banda Desenhada 2003. Foi-lhe atribuído um subsídio do ICAM para a realização da curta-metragem de animação “Pássaros”, recebendo o prémio Restart para melhor realização de curta-metragem portuguesa no Festival IndieLisboa 2009. Ganhou novo subsídio do ICA para a curta-metragem de animação “Sanguetinta”, estando esta a ser produzida.

Diversas bolsas e presenças no estrangeiro destacando-se: bolsa de Criação Literária para bd atribuída pelo Instituto Português do Livro e das Bibliotecas/Ministério da Cultura, 1998; residência artística em Bruxelas no âmbito do projecto Atelier de l'Échangeur Narratif/Récits de Ville, organizado pelo colectivo Freon, co-produção Bruxelles 2000; autor convidado no Salon du Livre de Paris 2000; bolsa Découverte atribuída pelo Centre National du Livre de France, 2001.

Uma retrospectiva da sua obra de bd teve lugar no 17º Festival Internacional de BD da Amadora em 2006. Presentemente desenvolve o seu trabalho em pleno centro de Lisboa nos ateliers de Sta. Justa, onde residem outros quatro ilustradores.

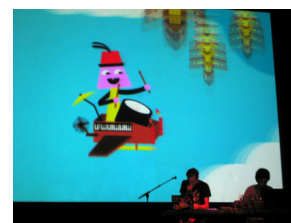
Como resposta Abranches afirma “Olhando para estas manchas negras de superfícies opacas depreendo que para além de simples “máscaras” de trabalho, essas manchas são elas próprias ilustrações em absoluto, isto é possuem vivência autónoma. Estas silhuetas a par do desenho base que as originou possuem um aspecto misterioso e abstracto em simultâneo que me suscitaram interesse.”

Ilustração e Som

Na múltiplas manifestações que definimos no início do projeto de curadoria para a Dama Aflita, pensámos em abordar registos menos visíveis no campo da ilustração. Uma das colaborações entre ilustração e som está presente na animação, no entanto procurámos uma relação mais íntima onde os dois campos, animação ilustrada (leia-se a partir do desenho) e o som se conjugassem em complementaridade. Como exemplo pensámos no autor francês Guillaumit⁷, cujas representações figurativas serviam as suas criações sonoras e habitavam os vídeos e as performances dos concertos da dupla Gangpol and Mit. As animações de Guillaumit não serviam o propósito de ilustrar as animações como ampliação das suas capacidades dramáticas, mas criavam um diálogo transversal. A exposição *Here and There* (2009) revisita diferentes as personagens que habitam o imaginário lúdico dos concertos da dupla. Esta exposição teve o apoio da Casa da Música (Porto), onde os autores foram responsáveis pelo seminário de sonorização e animação. Na síntese que de apresentação referiam que: “Neste projeto, as melodias são remisturadas em vários estilos, fontes que provêm de uma enorme caixa de sons digital: *coconut swing*, ruído *boogaloo*, tango massacre, folclores imaginários... Por trás do aspecto de um frenesim *technicolor* e entretenimento *DIY*, é criada uma dimensão absurda e misteriosa: um cão que é atropelado, um apocalipse tecnológico, confettis terroristas a explodirem por todo o lado...” (GANGPOL UND MIT, 2009).



Flyer da exposição
“Here and There”, Guillaumit,
2009



Concerto de Gangpol und Mit,
Passos Manuel, Porto, 2009

⁷ Guillaumit é ilustrador, designer gráfico e motion designer.

Vive e trabalha em Bordéus, França.

No seu trabalho combina formas geométricas, esquemas de cores rígidos e divertidas personagens.

Tenta construir um universo lúdico e ao mesmo tempo pleno de significado.

Apresentou o seu trabalho em diferentes exposições em Paris, Tóquio, Barcelona, Nova Iorque...

Guillaumit também integra o projecto Gangpol & Mit.

Anima os vídeos enquanto Gangpol compõe o som, trabalham juntos na produção de um diálogo entre som e vídeo durante performances em directo.

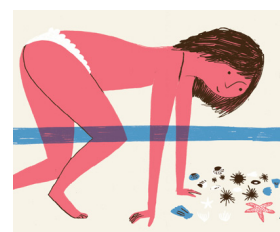
Atuaram em vários espaços em diferentes países (Canadá, Japão, México, Alemanha, Espanha, Bélgica...)

A relação entre as imagens ilustradas e o som estava implícita nas narrativas desenvolvidas por Guillaumit, figuras intrincadas em constante movimento e explosão cromática. A relação com o som era onnipresente ao longo na exposição, mesmo na apresentação do projeto editorial ABC DES VERBES⁸ onde a forma visual do alfabeto estava relacionada com a fonética, a forma de dizer as letras não só na sua descrição visual mas também na maneira como são ditas.

Ilustração para a Infância e Juventude

Grande parte dos autores que fizeram parte das nossas exposições estavam relacionados com o território editorial, seja no campo institucional ou na autoedição, no entanto interessou-nos um projeto que se relacionasse de forma implícita com este mercado. Convidámos a editora Planeta Tangerina, com originais dos três autores principais do coletivo: Bernardo Carvalho, Madalena Matoso e Yara Kono. Apresentámos matrizes, experiências, esboços e *sketchbooks* das imagens ilustradas que deram origem às várias publicações da editora e revelámos um lugar onde o imaginário visual e a narrativa literária se encontram, neste caso para o público infanto-juvenil. No fundo desvendar os processos e os bastidores do trabalho com um propósito comercial, com preocupações que passariam pela eficácia do produto final. Planeta Tangerina é ao mesmo tempo um coletivo e uma editora, um dos casos recentes mais bem sucedidos em Portugal, com vários prémios no panorama nacional e internacional. Isabel Minhós Martins, responsável por uma grande parte das narrativas levadas a corpo pelos três ilustradores compara a exposição com um icebergue, onde o topo é apenas um resquício de todo o processo estruturante e reflexivo que leva às decisões finais. Da forma poético que nos tem habituado, Minhós Martins refere: “O trabalho de ilustração que vemos num livro é quase sempre a ponta de um icebergue de considerável tamanho. Submersas, ficam dezenas de imagens e experiências – uma espécie de rasto que o ilustrador deixa atrás de si à medida que vai trabalhando, escolhendo, amarrotando.

“Se os livros fossem icebergues não teriam apenas um passado – essa enorme massa de possibilidades que sustenta tudo o que vemos à superfície; nem teria apenas um presente – o livro, o que é visível,



PLANETA TANGERINA
BERNARDO CARVALHO
MADALENA MATOSO
YARA KONO
10 SET - 22 OUT
INAUGURAÇÃO
SABADO, 10 SETEMBRO, 17H

Flyer da exposição “Planeta Tangerina”, ilustração de Bernardo Carvalho, 2011



PLANETA TANGERINA
BERNARDO CARVALHO
MADALENA MATOSO
YARA KONO
10 SET - 22 OUT
INAUGURAÇÃO
SABADO, 10 SETEMBRO, 17H

Flyer da exposição “Planeta Tangerina”, ilustração de Madalena Matoso, 2011

8 Éditions Thierry Magnier, 2009

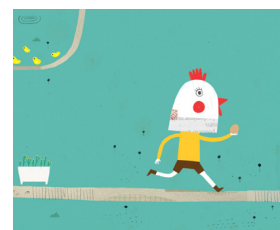
o que fica para os outros. Como enormes blocos à deriva, os livros têm às vezes um futuro: o que sobra da sua construção, o que foi aparentemente abandonado, quase sempre se mantém vivo, como em suspensão, para ser retomado mais tarde a propósito de outra coisa qualquer.” (MARTINS, 2008)

Nesta exposição é possível ver o trabalho de 3 ilustradores em torno de 3 livros diferentes (um já editado, outro a ser lançado, um outro que virá a público mais tarde). Na Dama Aflita veremos partes de todo o icebergue: esboços, caminhos abandonados, algumas ilustrações definitivas, mas também trabalhos novos que resultam de um mergulho às ideias da base.” (MARTINS, 2008)

O mergulho é a metáfora para o livro Praia-Mar, da autoria de Bernardo Carvalho apresentado aquando a inauguração da exposição. Praia Mar é um livro de imagens, sem texto ou letras, mas com muitas histórias. O que é proposto em Praia Mar e que a exposição desvenda, são as múltiplas histórias que acontecem quando estamos numa praia, observadores e agentes, onde a realidade se confunde com as fantasias que criamos em processos de observação. Praia Mar é um *picture book*, um livro de imagens sem texto, com diferentes camadas narrativas de interpretação.

Character Design (Design de Personagem)

No dia vinte e cinco de junho de dois mil e nove morre o cantor por Michael Jackson, foi o dia em que montávamos a exposição “1º Salão Coboí”, a inaugurar no sábado vinte sete e primeira apresentação pública do coletivo Salão Coboí⁹, composto por Apolinário e José Cardoso. Teria sido uma curiosidade, não fosse uma das peças um busto de Michael Jackson, a gesso, com narizes de tirar e pôr. Uma peça que pretendia a interação do público e que daria mote à expressão tridimensional ou escultórica que caracterizaria o coletivo. Salão Coboí apresentava-se como “um colectivo mutante nascido no Faroeeste Europeu e movimenta-se na vontade de criar uma estrutura projetual comum entre vários campos artísticos e de comunicação.



PLANETA TANGERINA
BERNARDO CARVALHO
MADALENA MATOSO
YARA KONO
10 SET - 22 OUT
INAUGURAÇÃO
SABADO, 10 SETEMBRO, 17H

Flyer da exposição “Planeta Tangerina”, ilustração de Yara Kono, 2011



1º SALÃO COBOÍ
27 JUN - 1 AGO
INAUGURAÇÃO
SABADO, 27 DE JUNHO, 17 HORAS

Flyer da exposição “1º Salão Coboí”, Salão Coboí, 2009

9 Nasceu em 2009, dois dias após a morte de Michael Jackson no Ocidente europeu selvagem (Portugal). Salão Coboí foi fundado por Apolinário e José Cardoso, como um coletivo mutante que trabalha com vários media (escultura de madeira, fotografia, cinema, música, moda, etc). Desde novembro de 2011, Salão Coboí é o projeto solo de Apolinário, com sede em Portugal e na Suíça. Salão Coboí significa Salon Cowboy em Português, Salon vindo do “Salon de Paris”, que foi o maior evento de arte do mundo ocidental no século XIX.

Para a primeira edição do Salão Coboí, contribuem Apolinário, José Cardoso e Mário Rui Carvalhal.” Com o imaginário visual assente nas personagens de José Cardoso e a representação escultórica de Apolinário Salão Coboí era um trabalho a quatro mãos, o resultado da partilha e cumplicidade dos dois autores com uma execução técnica bastante sedutora. As personagens eram trabalhadas com espontaneidade e rigor de execução que as tornavam bastante sedutoras. Nesta exposição não consideraríamos um trabalho de ilustração, as personagens não teriam sido trabalhadas com um propósito ou um fim que não o de exposição, no entanto eram extremamente narrativas. As múltiplas possibilidades do trabalho coletivo tornavam a exposição um exercício interessante de relações entre as peças tornando-as meta-narrativas. Os suportes eram tão diversificados como a resina, o feltro, o gesso ou o papel num exercício de interdependência entre o bidimensional e o tridimensional.

Em dois mil e onze, voltamos expor o trabalho do coletivo, a última exposição em que participam juntos, sendo o projeto levado a cabo apenas por Apolinário, mantendo o nome original. Nesta segunda exposição as duas abordagens já se tornam mais afirmativas, a exposição *Generation H.* (GDA, 2011) apresentava-se com duas abordagens distintas, criando uma ruptura entre o objeto escultórico e o desenho bidimensional, um conjunto de cem desenhos de José Cardoso onde satiriza com ironia e desilusão a cultura *hipster*, uma cultura que, para o autor, tem na sua base o vazio, o registo *trendy* e formal. O próprio texto de apresentação da exposição apresentado pelo coletivo denuncia esta amargura por subculturas que consideram ausentes de significado. “Inspirados nas tendências de moda de vários criadores para a estação outono-inverno 2011, *Generation H.* é o resultado de uma troca de insultos entre o Salão Coboí e a Round Square Collective, um retrato da geração que se descobre na pesquisa intensa e na absorção imediata de qualquer tendência estética que surja nas diferentes subculturas.” (COBOI, 2011).

Instalação

Quando nos referimos a instalação pensamos na forma como o dispositivo expositivo é manipulado pelo contexto e por consequência altera as possíveis leituras da narrativa a expor. A ideia não seria alterar a identidade da galeria mas sim ampliar a percepção do



“Michael Jackson”, Salão Coboí, 2009



Salão Coboí, vista da exposição, 2009



SALÃO COBOÍ
GENERATION H.
OCT 29 - DEC 3
OPERAÇÃO
AUTÓNOMA OUTONO-VERÃO 2011

Flyer da exposição “Generation H.”, Salão Coboí, 2011



Personagem de Salão Coboí, veste Prada, exposição *Generation H.*, Salão Coboí, 2011

Um altar simula a sacralização do nonsense, uma série de narrativas onde legumes são mártires numa relação *vegan*. A exposição exalta a relação que artista cria com o detalhe e a observação, um legume é personificado e passa a contar uma história, a sua história. “Sou obcecada por coisas que não consigo explicar. Aconteceu-me isso quando olhei para as formas de uma alcachofra. Decidi então a partir daquele momento que tinha que a pintar e dar-lhe uma história! Depois pensei: ‘E porque não outros legumes e outras histórias?’ Não parei de investigá-los sempre a olhar para eles com fascínio. Foi assim que começou esta viagem pela minha horta, onde reguei os meus legumes com muita tinta e imaginação.” (MARIA IMAGINÁRIO, 2012)



Flyer da exposição
“A Vida Secreta dos Legumes”,
Maria Imaginário, 2012



A Vida Secreta dos Legumes,
Maria Imaginário, 2012

Autoedição

Muitos ilustradores e artistas editam o seu trabalho em publicações de tiragem limitada, os fanzines. Porventura, esta abordagem editorial contribui para a confusão que é criada quando definimos ilustração como matéria. Como já referimos neste documento a ilustração serve sempre um fim, seja comercial ou não, um fim que pressupõe diferentes campos desde o editorial ou a publicidade entre outros.

Destacamos aqui dois autores pela sua relevância e densidade de trabalho no campo da auto-edição. Craig Atkinson¹¹, responsável pela editora Café Royal e André Lemos¹² pela Opuntia Syndrome. Ambos

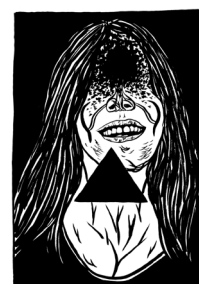
¹¹ Craig Atkinson (Liverpool, 1977)

Tem desenvolvido nos últimos anos um vulgar corpo de trabalho, quer na ilustração, com trabalhos para clientes tão variados como The New York Times, Adidas, Computer Arts ou a marca de whisky J&B; quer na vertente mais autoral, com exposições em galerias de relevo, desde a Galeria Ceri Hand, Liverpool, passando pela Lab 101, Los Angeles, ou Galeria 85, Antuérpia, entre outras. É responsável pela Café Royal, editora centrada na distribuição e edição de livros-objecto e fanzines de autor.

¹² André Lemos (Lisboa, 1971)

Artista, ilustrador, autor de banda desenhada e editor independente, tem trabalhos publicados em diversas edições, tanto em Portugal como no estrangeiro. Tem treze livros editados em nome individual. Participou em várias exposições colectivas e individuais. Formou em 2006 a sua própria editora Opuntia Books. Tem trabalhos de desenho, ilustração e banda desenhada editados em várias publicações, tais como Mesinha de Cabeceira, Bíblia, Mutate & Survive, Underworld, jornal Público, Ilustração Portuguesa, Quadrado, Porto Luna – Bandes Dessinées du Portugal, Pélure Amère, Umbigo, Tómeselo, Succedâneo, Das Grosse Tier, Lactation Nerveuse, Arbres En Plastique Feuilles en Papier, Smittekilde, Nécio, Cospe Aqui, Alçapão, Cabeça de Ferro, Glömp, Kuti, Hôpital Brut, Elk, Lazer Artzine, Divide et Impera, La Commissure, Zine Arcade, Antibothis, Milk & Vodka, Öl, Rojo Magazine, Week-End, Crack On, Derby, RUIS, Qu’Inferno, Revista Inútil, Zine Soup, Random Screener, etc.

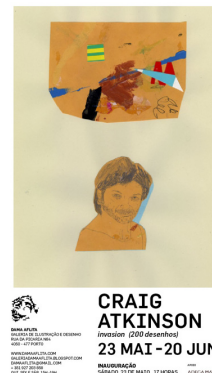
Tem ainda treze publicações em nome próprio: Quem É Este Homem?, Super Fight II – George Grosz Vs André Lemos, Tribune Brute, Even Gravediggers Read Playboy, Family Portraits, Cirque Intraveineuse, Word Games – Shaken Not Stirred, O Percutor Harmónico, Embroidered Muscles, Charlottesville’s Preliminary Black Blooming, Dry And Free From Grease, Some Dishonourable Creatures Attacked Us With Rubber Wrenches e Mediaeval Spectres Soaked In Syrup. Participou em algumas exposições individuais e colectivas das quais se destacam West (Home Project/Las Lavras), Zurzir O Gigante (Interpress), The Black Flow Arena (In.Transit), Noite Na



Flyer da exposição
“Bayonets replacing toothpicks”,
André Lemos, 2010

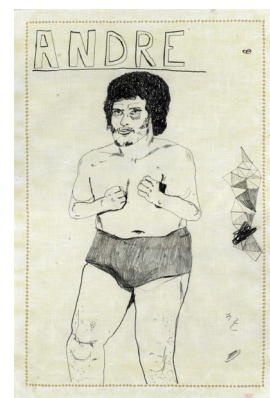
editam não só trabalho pessoal mas também outros artistas, sendo simultaneamente autores e diretores de arte do seu projeto editorial.

Craig Atkinson com a exposição “Invasion, 200 desenhos” (GDA, 2009) em coerência com o seu *modus-operandi*, completa a mostra com a edição de um fanzine-catálogo, com título homónimo. Pela primeira vez, convidamos um outro artista para comissariar esta exposição, Paulo Patrício que apresenta o trabalho de Craig Atkinson “um dos mais importantes e pertinentes ilustradores da atualidade, reúne nesta exposição um conjunto de 200 desenhos.



Flyer da exposição “Invasion”, Craig Atkinson, 2009

Recorrendo a várias técnicas e ferramentas, apresenta na Dama Aflita retratos de gente vulgar, apontamentos arquitectónicos, diagramas enigmáticos, publicidade imaginária, edifícios isolados e um sem número de outros desenhos, aos quais junta por vezes frases soltas, títulos de notícias, datas, numa tentativa para rearranjar a realidade. Criando com isso cenários plausíveis para histórias que poderiam muito bem ter acontecido, mas se calhar nunca passaram, literalmente, do papel.” (PATRÍCIO, 2009)



“Andre”, Craig Atkinson, 2009

André Lemos, impulsionador e presença constante de múltiplas feiras e mostras de fanzines e publicações independentes apresenta *Bayonets Replacing Toothpicks* (GDA, 2010), uma exposição marcada pelo negro e pelo sombrio, por vezes obscura, onde habita o seu imaginário narrativo e as suas personagens desenhadas a tinta da china. Completa a mostra com uma seleção de publicações da sua editora. As intrincadas narrativas, os jogos formais entre personagens, convidam a mergulhar num imaginário repleto de símbolos codificados, onde impera a estranheza das figuras, o mistério das diferentes camadas de leitura que podemos obter pela observação das mesmas.



“Darker”, André Lemos, 2010

Terra (Galeria Pedro Serrenho), Amphibia (Espaço), The Glowing Rectifier (PêssegoPráSema), Landmine Shuffle (exposição online), Helsinki Biennale 2008 – Homeless Dictators (World Fair Designmuseum, Helsinki, Finland), äbroiderij! HA! {International Graphic Arts Exhibition} (Bedoteca de Lisboa e itinerância), Furacão Mitra (Interpress), Impera et Divide (Second Street Gallery, Charlottesville, EUA), A Mula Ruge (Espaço Campanha), Sacudiram-nos Bem Forte Lá No Campo De Batalha (Espaços do Desenho), Dandy (Galeria Dama Aflita) e Leaf & Signal (The Bridge PAI, Charlottesville, EUA). Paralelamente a estas actividades iniciou em Janeiro de 2006 a sua própria editora independente, especializada em edições únicas e de tiragem limitada Opuntia Books.

Tangível ao Desenho e à Ilustração

Decidimos considerar uma seção onde as definições e fronteiras de territórios são bastante diluídas. Chamamos a estes projetos tangenciais ao desenho e à ilustração, um espaço de discussão onde a identidade não é demarcada de forma sitiada mas sim, permeável a múltiplos registos do desenho e/ou da ilustração. Aqui enquadraremos abordagens visuais à ilustração onde as referências próprias dos autores são trabalhadas em territórios híbridos. Citamos quatro exposições que dividimos em quatro abordagens semânticas:

Narrativa vernacular, Cartografia, Política e Memória.

Estas exposições são selecionadas pela sua ligação direta ao tema desta tese, debatem questões intimamente ligadas à identidade à sua relação com o território nacional, seja geográfico, social ou emocional.

Narrativa Vernacular

A CREAÇÃO DO MUNDO, uma gotazinha de geleia molle, contractile

José Feitor¹³

O título da exposição de José Feitor, “A CREAÇÃO DO MUNDO, uma gotazinha de geleia molle, contractile” (GDA, 2009) apresenta em si a ambivalência semântica que está muitas vezes presente no seu trabalho. O jogo de discurso, entre o coloquial e o formal, o vernacular e os trocadilhos de linguagem são recorrentes na obra visual de José Feitor.

O título é retirado de um livro português de ciências do início do século XX (não revelada a autoria) parte de da coleção particular do autor. Feitor recorre a este tipo de bibliografia como repositório de imagens, onde procura os modelos para os seus desenhos, num exercício de contextualização e colagem. “O título está relacionado com o início da vida, quando se começava a ter noção do mundo



JOSÉ FEITOR
A CREAÇÃO DO MUNDO
uma gotazinha de geleia molle, contractile
28 FEV - 4 ABR
EXPOSIÇÃO
SABADO, 28 DE FEVEREIRO, 17 HORAS

Flyer da exposição
“A CREAÇÃO DO MUNDO,
uma gotazinha de geleia molle,
contratil”, José Feitor, 2009

¹³ José Feitor (1972, Coimbra)

Professor, ilustrador e editor. Foi responsável pelo fanzine Zundap. Impulsionou uma série de projectos ligados à divulgação das artes gráficas como as exposições Zurzir o Gigante (Interpress, 2005) e Furacão Mitra (Interpress, 2008), assim como as várias iniciativas levadas a cabo pela organização da Feira Laica. Criou e dirige o projecto editorial Imprensa Canalha.

subatômico e como de facto tudo poderia ter surgido, à beira da água. Curiosamente, por conservadorismo, a palavra criação ainda surge no meio da expressão” (FEITOR, 2009). A transposição do material editorial é filtrado pela nostalgia do tempo, de um tempo passado que encontramos nos desenhos de Feitor a ironia em referência ao tempo presente.

Esta exposição coincide com a publicação do projeto editorial “As Raças Humanas” (Imprensa Canalha, 2009), na sequência dos fanzines “O Mundo dos Insectos” (Imprensa Canalha, 2006) e “Animais!” (Imprensa Canalha, 2008). A pertinência destas publicações contextualiza e clarifica a linha de pensamento e investigação das ilustrações de José Feitor apresentadas na sua exposição. A apropriação deste material por vezes didático é manipulada pela relação semântica criada através dos textos ou legendas que por vezes acompanham as ilustrações. Esta relação entre texto e imagem (texto referimo-nos a caligrafia) acentua o lado poético das imagens. Ao questionarmos o autor sobre a relação entre conteúdo semântico e forma visual, Feitor responde de forma objetiva: “Funciona por adição ou subtração de elementos, como a feitura de cores. Não me estou a fazer interessante. É assim. Muita coisa não tem reflexão prévia nem póstuma. Vou andando até lá chegar. O ponto de partida raramente é meu, apenas o ponto de chegada (refiro-me aos exercícios de apropriação gráfica a partir de fotografia, que faço com muita frequência.” (Feitor, 2013). Muitas vezes as ilustrações possuem diversas camadas de interpretação, com uma consciência assente na observação do quotidiano, num contexto histórico ou social.

“Raças Humanas apresenta um conjunto de ilustrações para um texto de Ernest Granger, publicado em 1924, que discorria sobre a diversidade humanas com base nas ideias da época, muitas delas ainda hoje por ultrapassar. O fanzine abre com uma BD de 2 pranchas inspirada numa história que surge relatada no livro *Armas, Germes e Aço*. O destino das sociedades humanas (ed. Relógio d’água), de Jared Diamond, sobre o encontro fatal entre maoris e morioris, nas ilhas Chatham, no século XIX, que funciona como uma lúcida metáfora sobre aquilo que, realmente, define a diversidade humana: a luta constante pelo domínio dos recursos (FEITOR, 2009).

A acentuação das narrativas pela relação histórica das imagens acentua o discurso irónico e metafórico recorrente no trabalho de



*Ilustração para o Fanzine
“As raças Humanas”, José Feitor,
2010*



*Ilustração para o Fanzine
“As raças Humanas”, José Feitor,
2010*

autoedição. Como refere Pedro Moura, [...] as Raças Humanas, de José Feitor, cuja verve humorística de semblante sério se desvia pelos discursos ultrapassados em torno das razões últimas das diferenças culturais e étnicas entre os seres humanos. Empregando textos do contemporâneo Jared Diamond, Feitor cria uma curta banda desenhada antropológica, e com textos do mais vetusto Ernesto Granger, num português dos anos 30, cria como que ilustrações de enciclopédia jovem da mesma altura (aliás, a edição original de Granger, como informa Feitor, era de uma coleção dessa natureza), algumas cujos “erros” de interpretação se tornam hilariantes, outros procurando antes ganhar a força de comentário político” (MOURA, 2008)¹⁴.



“Extrema”, ilustração de José Feitor, s/d

Na exposição encontramos também referências a um contexto popular, uma abordagem onde se nota a influência do folclore ou da cultura popular portuguesa, por vezes em expressões sintáticas que remetem para a ruralidade, para a escrita por vezes coloquial. Como refere Michael Clarke, “A linguagem coloquial não deixa de ser menos exclusiva que a académica, visando a construção e adulteração dos códigos de comunicação criando novas formas de discurso, por vezes próximo do vernacular ou calão”¹⁵ (CLARKE, 2007: 92).



“Carnaval”, ilustração de José Feitor, s/d

“Nasci numa aldeia e sou sensível a várias formas de arte tradicional, nomeadamente a portuguesa e as de raiz africana (dentro ou fora de África)” (FEITOR, 2012).

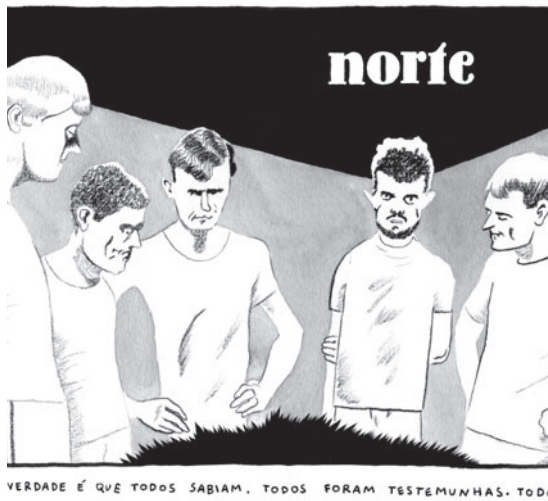
Existe por vezes um lado obscuro, algo subliminar que não é revelado à primeira vista, como se o autor deixasse deliberadamente espaços narrativos em aberto para serem preenchidos pelo observador. Esta observação é substantiada pelo autor, “a ilustração é um meio de comunicação visual extremamente acessível e ao mesmo tempo extremamente complexo: o seu espectro vai da abordagem puramente descritiva à divagação pura. Sinto-me bem com as duas, embora tenda para a divagação, embora mantendo um forte apego à clareza gráfica e à figuração.” (FEITOR, 2012).



“Futuro primitivo”, ilustração de José Feitor, s/d

¹⁴ <http://lerbd.blogspot.pt/2008/01/animais-jos-feitor-imprensa-canalha.html> (consultado a 12/4/2012)

¹⁵ CLARKE, Michael, *Verbalising the Visual, Translating Art and Design into words*, AVA Book, Lausanne, 2007



"Norte", ilustração de José Feitor



"Progresso do solo", ilustração de José Feitor



"Mijo", ilustração de José Feitor



"Quebranto", ilustração de José Feitor



"Santa Comba", ilustração de José Feitor



"Supérfluo", ilustração de José Feitor

Ilustração e Investigação Académica

Cartografia dos Açores

Rita Carvalho¹⁶

À medida que os objetivos para a curadoria da galeria foram sendo traçados, deixámos espaço para uma relação mais aberta com a comunidade de ilustradores. Coincidiu com a recepção de portefólios e propostas de exposição. Rita Carvalho, após a defesa da sua dissertação de mestrado, apresentou-nos a obra visual que produziu para a investigação, um trabalho de rigor, acuidade e delicadeza que validou a sua apresentação pública no nosso espaço. Ao mesmo tempo consolidou uma área que não estava prevista no projeto de curadoria que traçámos aquando a abertura da galeria, a relação entre a ilustração e o campo de investigação no contexto académico.

Cartografia dos Açores, a partir da tese “A marginália como imagem transgressiva: ligações entre a página medieval e o graffiti contemporâneo”, defendida em 2009 pela Universidade de Évora, revelou-se uma exposição com grande sensibilidade e contributo para o desenvolvimento da ilustração em consonância com a atividade do ilustrador como investigador. Com esta exposição iniciámos um ciclo de conversas a que apelidámos *Dama Talks*, um convite à comunidade para uma relação mais direta com os autores. A ideia das *Dama Talks* seria desvendar os processos, as linhas de pensamento, revelar os cadernos de esboços, discutir os alicerces narrativos para o trabalho a apresentar. Esta exposição era tudo isto, o trabalho final, materializado em mapas cartográficos (digamos emocionais e não geográficos) e esboços, testes e hesitações que completaram todo o lado processual do projeto. O trabalho “explora o mapa geográfico enquanto objecto signifiicante e estético, assim como as relações entre os seus lugares de representação (margens e centro).” (Carvalho, Rita; 2009)¹⁷. O resultado visual desta investigação evoca cartografias medievais, onde as capacidades descritivas do mapa são preteridas em função das suas possibilidades narrativas e ficcionais. Como refere no texto de apresentação “Partindo de uma viagem aos



Flyer da exposição
“Cartografias dos Açores”,
Rita Carvalho, 2010

16 Rita Carvalho (1978, Porto). Concluiu a licenciatura em Design de Comunicação/Arte Gráfica em 2002 e mestrado em Arte Visuais/Intermedia em 2009. Trabalha em Ilustração e Artes Plásticas e lecciona no curso de Design da ESEIG, em Vila do Conde

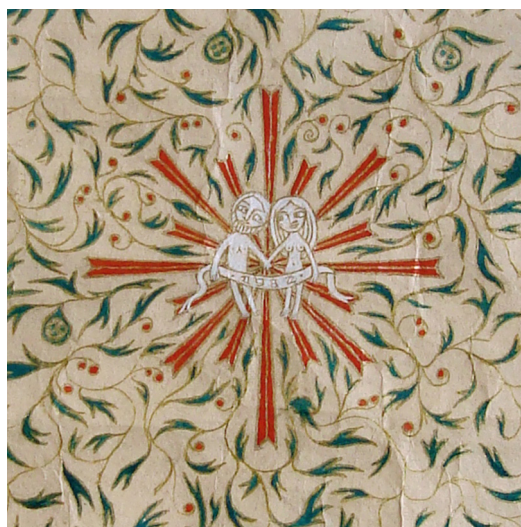
17 Tese de Mestrado, “A marginália como imagem transgressiva: ligações entre a página medieval e o graffiti contemporâneo” Rita Carvalho, 2009

Açores, a autora interpreta lugares do arquipélago através de um registo sobre quem lá vive ou pensa sobre eles, mas também sobre o que lá existiu e aconteceu. Assim, mais do que paisagens naturais assombrosas, esses lugares são entendidos como sobreposições de histórias que a passagem do tempo esconde, mas que ainda assim, os definem (CARVALHO, 2009).

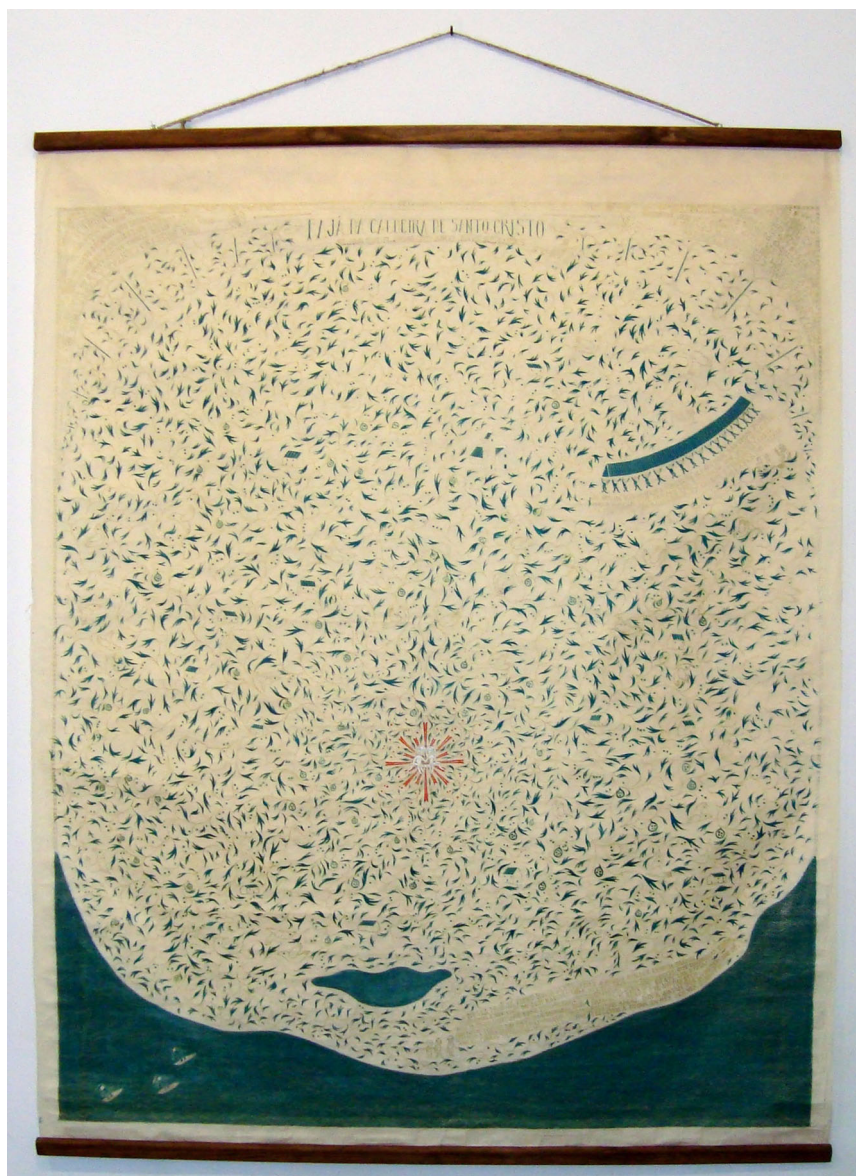
A relação com as anotações de texto nas margens, a *marginália* é também uma recorrência metafórica para a relação com o que está fora do foco, que fica para além do centro, que acrescenta valor ou intui significados mas que não faz parte do corpo. Não nos conseguimos abstrair desta metáfora ao observar os mapas de Rita Carvalho, há um jogo de interpretações descritivo mas que é potenciado para o que seria marginal nas relações entre narrativa e imagem. Os mapas contam histórias privadas, histórias íntimas do quotidiano, fruto das conversas que autora manteve com os habitantes das fajãs aquando a sua viagem aos Açores. As cartografias são ficcionadas a partir das histórias que são recolhidas durante a sua estadia.

Numa das peças, o mapa para a fajã da Caldeira de Santo Cristo, Rita Carvalho “descreve o lugar a partir dos relatos de um dos seus habitantes [...] em conversa, o Sr. Luís contou-nos que na altura comentara com a mulher: ‘Parecemos Adão e Eva no Paraíso! Podemos andar nus à vontade que ninguém nos vê’. Contou-nos que chegaram a estar um mês sem verem ninguém. No mapa, o casal ‘bíblico’ está representado ao centro” (CARVALHO, 2009).

Este lado épico das histórias associado à representação descritiva intuída na cartografia funcionam como catalisadores para a assunção poética das imagens ilustradas. Aqui é valorizado o lado humano, a contexto emocional para um espaço habituado a promover a sua paisagem geográfica, a riqueza da fauna e da flora local.



“Casal”, ilustração de Rita Carvalho, 2009



“Fajã”, ilustração de Rita Carvalho, 2009

Política

O Triunfo dos Porcos

Pedro Zamith¹⁸

“Certo Domingo quando os animais se reuniram para receber as suas ordens, Napoleão anunciou que decidira adoptar uma nova política. Doravante, a quinta dos animais iria fazer trocas comerciais com as herdades vizinhas-não com intuítos lucrativos, é claro, mas somente para obter certos produtos cuja aquisição se tornara premente. As necessidades do moinho deviam sobrepor-se a tudo o resto. Assim, iniciara diligências para vender uma meda de feno e parte da colheita de trigo do ano corrido, e em seguida se fosse preciso mais dinheiro, o único remédio seria vender ovos, de que havia sempre grande procura em Benquerença. As Galinhas disse Napoleão, deviam acolher este sacrifício de bom grado, como contribuição especial para o moinho. Uma vez mais os animais sentiram-se invadidos por um breve desconforto. Nunca encetar transações com os seres humanos, nunca comerciar, nunca fazer uso de dinheiro- Não se contavam estas resoluções entre as aprovadas logo a seguir à expulsão do Reis, naquela primeira assembleia triunfante? Todos se recordavam de ter votado a favor destas propostas, ou pelo menos julgavam recordar-se. Os quatro leitões que tinham protestado quando Napoleão abolira as assembleias ergueram a voz timidamente, mas foram silenciados de pronto por um tremendo rosnido por parte dos cães...”

(“O triunfo dos Porcos” – George Orwell, 1945)

É com o excerto do livro de George Orwell que Zamith apresenta a teia narrativa da sua exposição, de título homónimo ao livro, “O triunfo dos porcos” (GDA, 2010). As obras expostas ilustram fragmentos retirados do livro, às imagens acrescentados textos e legendas que acentuam a relação com matriz bibliográfica. O referente narrativo de Pedro Zamith não é accidental, estamos em 2010, Portugal está no início de uma crise financeira de dívida pública à zona Euro. A crise de 2010-2013 acentuou as desigualdades sociais potenciada por cortes nos serviços, pelo desemprego, pelo aumento de impostos, cortes nos salários, falências em catadupa. No meio da crise o rescaldo de vários



Flyer da exposição “O triunfo dos porcos”, Pedro Zmith, 2010



Exposição “O triunfo dos porcos”, Pedro Zmith, 2010

18 Vive e trabalha em Lisboa. Licenciado em Pintura pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa, 2000. Bacharel em Cenografia pela Escola Superior de Teatro e cinema, 1994. Curso de cinema de animação, Fundação Calouste Gulbenkian, 1995. Professor de Visual Arts no Colégio Planalto em Lisboa. Cinco exposições individuais (Galerias: Quadrum, Monumental, Pedro Serrenho, Arquê e Appleton Square) entre 2002 e 2010. Várias colectivas (Museu Serralves, Galeria ZDB, Museu Arte Contemporânea da Corunha) entre 2000 e 2009. Várias publicações destacando-se, “O homem que desenhava na cabeça dos outros” 2006, Oficina do Livro.

escândalos políticos, como o processo Face Oculta, um processo de investigação sobre figuras do governo e cargos superiores que alegadamente envolvia corrupção, evasão fiscal e lavagem de dinheiro. Sem revelar o foco da crítica, Zamith instala numa das paredes da galeria uma bandeira de Portugal, por baixo estão três cabeças de porcos, aos quais chama Armando, José e Jorge. Poderia ser uma alegoria do conto “Os três porquinhos”, mas percebemos que não. Este posicionamento no trabalho de Zamith é recorrente na forma como o seu trabalho reflete as suas preocupações e o seu posicionamento identitário nas suas raízes culturais portuguesas.

A consciência social e política é muitas vezes o ponto de partida no seu trabalho. Fazendo referência à ideia de inscrição, ao registo como legado histórico, José Gil refere: “Foi assim que o discurso político se tornou dominante na vida portuguesa. Num certo momento ele transvasou para a sociedade civil, identificando todo o poder como poder político. As únicas oportunidades para inscrever o que quer que fosse da existência individual ou coletiva deviam necessariamente passar pelo poder político” (GIL, 2004:18). Gil refere-se à manipulação do poder político sobre a sociedade civil, num momento em que a vida social portuguesa se torna “pacificada, normalizada” (GIL, 2004: 18).

Portugal é muitas vezes o ponto de partida para o seu imaginário visual, para a representação das suas personagens. Recorre muitas vezes à homenagem e à interpretação de referências criando jogos formais de interpretação com o observador. Vemos “A Fadista” de José Malhoa, os painéis de S. Vicente de Fora, a Amália, a N. Senhora, ou o Zé Povinho.

Muitas vezes impregnadas de ironia as personagens de Zamith são viscerais, inundadas por uma explosão cor e força narrativa. As interpretações e homenagens constroem um discurso de cumplicidade com o observador, empatia potenciada pelo reconhecimento das matrizes. Zamith recorre a ícones do cinema (interpretações de Kubrik ou Tarantino), a obras emblemáticas da história da pintura (Delacroix) ou a citações do quotidiano, num discurso próximo da cultura popular.



“Armando”, Pedro Zamith, 2010



“José”, Pedro Zamith, 2010



“Jorge”, Pedro Zamith, 2010



*Instalação da exposição
“O triunfo dos porcos”, Pedro Zamith, 2010*

Memória

Tardos e Piopardos

Andy Calabozo¹⁹ e Nicolau²⁰

“Os tardos e os piopardos passeiam quando fica escuro. Os primeiros aparecem quando menos se espera e os segundos quase sempre desaparecem. As histórias sobre eles que fomos ouvindo são o ponto de partida para explorar tanto o seu lado terreno como o mitológico.” (NICOLAU; CALABOZO, 2013)

A exposição *Tardos e Piopardos* (GDA, 2013), uma coletiva com Andy Calabozo e Nicolau, parte das histórias contadas à volta de dois seres mitológico, os Pardos e os Piopardos. Não reconhecemos a veracidade das histórias mas compreendemos a legitimidade do contexto. As histórias dos Pardos e Piopardos são passadas entre gerações, contadas a Nicolau pela sua avó. A multiplicidade histórias de seres mitológicos que habitam as nossas memórias, filtradas pela passagem do tempo, pela oralidade e pela materialização figurativa que construímos delas.

Os Tardos de Nicolau são diferentes dos Piopardos de Calabozo, as histórias, no entanto são partilhadas. Estes seres ligados à confusão e ao distúrbio são metafóricos, podem ser um lobisomem, pode ser uma figura intrincada impregnada de símbolos, que carregam um peso metafísico. As ilustrações partem do insólito, de histórias surpreendentes contadas de avós para netos.

Há uma veia portuguesa presente nas histórias contadas na exposição, o insólito está presente no lado ritualista, nos mitos muitas vezes presentes no meio interior, nas narrativas contadas no meio rural. Sobre o insólito, Álvaro Domingues²¹ refere: “O insólito é como um murro no estômago. É como uma aparição. Uma vez, a poética do insólito vive em imagens como as dos contos de fadas: os gigantes ou os animais que falam; outras vezes serve-se da mitologia e do seu imenso material alegórico; outras, é apenas um devaneio da imaginação que se alimenta de jogos, de ficções, de trocadilhos,



Flyer da exposição
“*Tardos e piopardos*”,
Andy Calabozo e Nicolau, 2013

19 1988, Caracas / Venezuela. Materializou o seu interesse pela ilustração em 2011 quando abandona o curso de Arquitetura para se dedicar a uma carreira neste campo. O seu fascínio pelo estranho e surreal levam-no a desenvolver um trabalho repleto de criaturas desfiguradas e elementos grotescos em composições bizarras e paisagens alienígenas.

20 Vila Nova de Cerveira, 1986. Trabalha entre o design gráfico e a ilustração. O humor e a preguiça orientam o seu trabalho. É também músico na banda doismileito desde 2005.

21 A Rua da Estrada, Domingues, Álvaro, 2009

figuras infantis ou sonhos. A ambiguidade, o estranhamento, a singularidade, a ingenuidade, o que seja, são o material com que se faz esta fuga à realidade e ao dito racional.” (DOMINGUES, 2009: 106)

“Tardo

Estes desenhos são sobre o tardo. O tardo é um personagem do folclore português que se transforma em vários animais e gosta de importunar as pessoas. Coisas que a minha avó Aida me foi contando e outras que li em livros antigos do Leite de Vasconcelos e na internet.

- 1 – O sétimo filho rapaz consecutivo sai Tardo. Para evitá-lo, um de seus irmãos deve ser seu padrinho (dizem que a igreja tem isto controlado).
- 2 – Também pode ser um batizado mal feito ou por fazer ou mesmo compadres ou afilhados e madrinhas que andaram enrolados.
- 3 – Ao fim de sete anos, se nada for feito, vira lobisomem.
- 4 – Diz-se que os lobisomens comem tudo o que lhe aparece à frente (tendem a regurgitar tudo na manhã seguinte) mas há quem diga que só comem meninos dos 0 aos 14 anos. A maior parte dos lobisomens vive triste e não encontra grande prazer na sua condição.
- 5 – Há quem chame Pesadelo ao Tardo. Fica ao lado da cama ou sentado em cima da gente, a segredar horrores que resultam em pesadelos.
- 6 – Às vezes parece que não temos forças para nos levantar de manhã. Somos imobilizados por um peso enorme. É o tardo que está deitado em cima de nós. Já aconteceu à minha avó e provavelmente a ti também, não é?
- 7 – “O Tardo num é o diabo: é um bicho mau tal e qual coma um cachorro piqueno. Se alguém for por um caminho [...] e o Tardo lhe oirinar nas pernas, a pessoa fica intardada, e depois num sabe já p’r’onde hade ir; só c’o tempo é que se desintarda.”

Testemunho no livro *Tradições Populares de Portugal* (José Leite de Vasconcelos, 1882)

- 8 – O tardo aparece sob várias formas, aparentemente inofensivas, e é preciso estar alerta para não se ser surpreendido ou enganado por ele.
- 9 – Há várias estórias em que o Tardo se transforma para ver gajas nuas. Duas meninas foram ao moinho para moer algum milho. Chovia a cântaros e apanharam uma molha. Ao regressar a casa, encontraram na beira do caminho um cordeirinho todo molhado que tremia de frio e resolveram trazê-lo às costas. Para além do enorme peso, fora do normal para um cordeiro, ele foi-lhes mijando pelas costas abaixo. Já em casa, enquanto tiravam as roupas encharcadas, o cordeiro virou Tardo e gritou «Laru Laru, vi-te aquilo e mais o cu», antes de fugir.
- 10 – Quando deixamos tudo para a última e temos de fazer direta, sabemos que teremos sempre a companhia do Tardo.
- 11 – Dizem que o Tardo tem um primo afastado que mora no Brasil. Percebe muito de plantas. É o Saci Pererê.”

(NICOLAU, 2009)



"Lobisomen", Nicolau, 2013



"Piopardo", Andy Calabozo, 2013

CAPÍTULO 6

ESTUDO DE CASOS

Exposição e curadoria

As exposições e mostras de imagens ilustradas têm vindo a sedimentar-se no plano cultural português nos recentes anos. As duas exposições que trazemos para o desenvolvimento deste trabalho de investigação são, de certa forma, paradigmáticas na afirmação desta estratégia. A Bienal de ilustração portuguesa de 2004 e a exposição Tinta nos Nervos de 2011, um intervalo de sete anos para dois momentos singulares para a ilustração portuguesa. A primeira apresenta um conjunto de setenta e nove ilustradores, dezanove dos quais a mostrar trabalho pela primeira vez, a seleção feita por comissariado e por submissão de propostas dos candidatos. A segunda por curadoria de Pedro Moura.

Bienal de ilustração portuguesa de 2004

Comissariada por a Alice Geirinhas, Cristina Sampaio e Vicente Ferrer, a mostra surge num momento paradigmático para a ilustração portuguesa, a disseminação das plataformas de publicação online que passaram a permitir uma maior autonomia e emancipação dos ilustradores e artistas a tornarem público e seu trabalho. Curiosamente é a ultima exposição com esta dimensão organizada pela Bedoteca de Lisboa. Tem a sua origem como Salão Lisboa, em 1998, com edições anuais até 2002, ano a que passa a bienal. Da mostra fazem parte setenta e seis ilustradores, dezanove dos quais pela primeira vez, criando assim uma ligação entre consagrados e iniciados, abrindo portas para uma nova geração de autores.

Este momento coincidiu com a efervescência dos blogues, plataformas de publicação online simplificadas que cativaram a edição de portfólios, por parte dos ilustradores. O mesmos blogues foram criando redes de ligações, fomentando uma comunidade de Ilustradores. Alguns autores, com trabalho de excelência, tinham pouco ou nenhum trabalho publicado nas estruturas convencionais.

“A seleção dos autores não era por convite, haviam os habitués e havia uma seleção a partir de portfólios de candidaturas de ilustradores que não conhecíamos. A divulgação nos blogues criou mais impacto. Ainda não existiam redes sociais como *facebook*, mas os blogues portfólios criaram uma rede ou comunidade de ilustradores.” (GEIRINHAS, 2013)

Alice Geirinhas era já colaboradora com a Bedeteca de Lisboa, tendo integrado o júri de seleção noutras edições. Cristina Sampaio e Vicente Ferrer foram depois convidados pela então diretora da Bedeteca Rosa Barreto. Sampaio tinha uma exposição expôs individualmente na Bedeteca em 2001 e Ferrer estava em processo de montagem da Associació Professional d'Il·lustradors de València, APIV, na altura em fase de pesquisa de plataformas dedicadas à ilustração. Terá sido por estes dois motivos que os caminhos de ambos de cruzam com a Bedeteca, surgindo assim o convite para a equipa de seleção dos projetos candidatos.

Os critérios de seleção foram diversificados, Sampaio refere que “O principal critério de seleção foi, evidentemente, a qualidade dos trabalhos. Mas o júri tentou que houvesse uma representação o mais alargada possível. O facto de sermos os três (eu, Alice Geirinhas e Vicente Ferrer) bastante distintos a nível de trabalho e gosto pessoal, julgo que ajudou. No que toca ao que devia ficar de fora, estávamos razoavelmente de acordo. Mas já passou tanto tempo, que não me lembro de detalhes.” (SAMPAIO, 2013).

O hiato temporal entre a exposição e os dias de hoje compreendeu uma série de manifestações espontâneas ligadas à ilustração, muitas delas sem apoios institucionais. Surge uma grande comunidade de ilustradores que querer mostrar o seu trabalho, sem depender de estruturas instrumentalizadas. Parte destes eventos envolveram feiras de publicação independente, workshops de impressão, conversas em torno da ilustração. Um período dinâmico que prevalece até aos dias de hoje. No entanto esta visibilidade em torno da ilustração é paradoxal, assistimos a desinvestimento corrente por parte dos mecanismos de absorção do trabalho dos ilustradores. Confrontada com a questão sobre o lugar da ilustração a acontecer em Portugal hoje, Sampaio afirma: “Continua a haver ilustradores de excelente qualidade. Muitos dos que existiam em 2004 permanecem ativos. E há os que têm vindo a surgir. Mas, quanto a estes, se não fosse a visibilidade que a Internet lhes permite, possivelmente eu nunca teria ouvido falar da maioria deles. Quantos existem que se sustentam da ilustração? Cada vez há menos investimento na ilustração, sobretudo a nível da imprensa. Possivelmente o futuro está no online, mas enquanto não for interiorizado que o trabalho de ilustração para a *net* tem de ser devidamente remunerado, vejo esse futuro muito negro.” (SAMPAIO, 2013). Uma das mais valias de eventos como a Bienal

de ilustração portuguesa, passava essencialmente pela divulgação dos agentes, a publicação de catálogo de qualidade com os contactos e amostras do trabalho de cada ilustrador afirmava-se como uma excelente ferramenta de trabalho para diretores de arte, publicitários, entre outros. Sampaio fundamenta, que “O catálogo era consultado por diretores de arte de jornais, revistas ou agências de comunicação ou publicidade. Era um diretório muito prático, com os contactos de todos os ilustradores representados.

Para além disso, a impecável organização da exposição era muito prestigiante para os ilustradores que nela participavam.”

O contributo destas mostras para disseminação e divulgação era grande, a propósito do fim da Bienal, Geirinhas refere com nostalgia “O fim da bienal teve um impacto grande.... era um evento importante para a divulgação da ilustração esta geração mais nova talvez não se aperceba do impacto. Quem viveu este momento teve noção da perda da Bienal para a ilustração. Fazíamos serviço educativo, tanto durante as mostras como na Bedeteca.” (GEIRINHAS, 2013)

A Bienal acontece num contexto fértil para a ilustração portuguesa, uma área inclusiva em grande parte das publicações periódicas. Uma das ações promovidas pelo Salão Lisboa teve lugar na amplitude nacional através do jornal O PÚBLICO, jornal diário que teve a sua edição toda ilustrada, substituindo as fotografias pelo trabalho dos ilustradores. A experiência era desconcertante: sustentar as notícias e reportagens, com o imperativo da imagem real pelo imaginário poético dos ilustradores.

Este tipo de ações teve impacto não só nas audiências como na comunidade de ilustradores, acrescentando valor à edição do dia como objecto colecionável.

Tinta nos Nervos

“Várias folhas de papel, retangulares, divididas em vários quadradinhos, estes regulares, aqueles irregulares, e nesses quadradinhos, desenhos. Alguns representam espaços, outros personagens, uns ainda estão preenchidos por letras somente, símbolos, texturas que, aparentemente ilegíveis, são parte de uma estrutura maior, figurativa

e clara. Uns são a preto-e-branco, outros a cores. Alguns misturam texto, matéria verbal, outros não. Uns apresentam rasuras, acidentes, relevos, sujidades, outros parecem ter saído da mão de um miniaturista experiente. Toda essa diversidade, quase anômica, pode ter um só nome: *banda desenhada*, mesmo que ele nos atire para uma coisa diferente, presa talvez a memórias de infância, a uma ideia de algo leviano, de leitura breve e descomplicada. O que têm estes papéis, estas tintas, estes nervosismos a ver com esse nome?”²² (MOURA, 2011:119)

A exposição Tinta nos Nervos, comissariada por Pedro Moura propunha dar a conhecer, em contexto museológico a produção de banda-desenhada produzida em Portugal. Em contexto retrospectivo, Moura seleccionou autores com imperativo narrativo, cujas imagens ilustradas contavam histórias.

A decisão da seleção passava pela transdisciplinaridade não sendo imperativa a relação com a banda-desenhada. À semelhança da Bienal de ilustração também investe na produção de catálogo de qualidade, na perspectiva de documentação para arquivo futuro.

Moura começa por apresentar as suas intenções à luz da raiz do projeto: definir o seu papel como curador. A relevância deste tipo de exposição prende-se com o contexto expositivo, a visibilidade da banda-desenhada num lugar que não foi pensado para a sua pertinência. A banda-desenhada está quase exclusivamente relacionada com a edição, a relação com a sequência na forma de contar histórias, ainda sob a forma do material impresso. “A banda desenhada não tem a mesma presença nos discursos – como os das exposições – que outras artes ou atividades, logo, não lhe é permitido (ainda?, apenas entre nós?, todas estas questões complicam-se com outros factores) chegar ao nível metalinguístico de problematização que, por exemplo, a pintura, a arquitetura ou o cinema possa ter. Afinal de contas, a banda desenhada ainda tem de lutar por conseguir conquistar um espaço em determinados “corredores” das artes em Portugal. Logo, a minha tarefa foi mais a de tentar providenciar um espaço em que um diálogo se tornasse possível, mais do que problematizar a presença da própria banda desenhada enquanto objecto de exposição.” (MOURA, 2013)

22 MOURA, Pedro Vieira de; Isabelinho, Domingues; Costa, Sara Figueiredo, Tinta nos Nervos, Fundação de Arte Moderna e Contemporânea Coleção Berardo, Lisboa, 2011

A discussão em torno da banda-desenhada está ainda ancorada na problemática inerente à hierarquização das artes, mais uma vez o discurso entre artes maiores ou menores. A banda-desenhada está categorizada no campo do entretenimento e a sua identidade pode causar estranheza quando a contemplamos no espaço museológico, fora da sua especificidade. Sara Figueiredo Costa contribui para a assunção deste pressuposto: “... integração na categoria do entretenimento não é estranha à realidade onde se cruzam a criação artística e a comunicação de massas, tal como acontece, por exemplo, com o cinema ou a literatura. Mas a quase exclusividade dessa integração, que afasta qualquer assunção da banda desenhada como uma linguagem onde múltiplos registos, pontos de vista e experimentações são possíveis, faz com que, ao contrário do cinema, a banda desenhada se feche, em termos da sua percepção por parte do público, num registo que não é, de modo algum, o reflexo da produção e da criação, mas unicamente da percepção”²³ (COSTA, 2011: 41)

O que interessa a Moura na sustentação da exposição é a produção de discurso, de discussão, de massa crítica em torno de uma arte estigmatizada, numa perspectiva transdisciplinar. “[...] a minha tarefa é a de criar canais de comunicação entre comunidades diferentes [...]” (MOURA, 2012).

A conquista deste projeto expositivo foi conseguida através da visibilidade que adquiriu nos canais de cultura, por vias institucionalizadas. Resgatar a banda desenhada do estigma assente na redutora descrição vigente da sua infantilidade, para a conquista de um espaço que a dignifique em múltiplos canais de leitura.

23 MOURA, Pedro Vieira de; Isabelinho, Domingues; Costa, Sara Figueiredo, *Tinta nos Nervos*, Fundação de Arte Moderna e Contemporânea Coleção Berardo, Lisboa, 2011

OBRA POÉTICA

Marta Monteiro

Marta Monteiro²⁴ tem orientado as sua carreira profissional no exercício exclusivo da ilustração. Não é um feito fácil, o reconhecimento da ilustração em Portugal ainda não permite a sustentabilidade dos seus agentes, sendo recorrente o recurso a outros planos profissionais para subsistência. Por este fato o reconhecimento da sua obra gráfica é acrescido valor. O trabalho que desenvolve abrange múltiplas abordagens e diferentes orientações que oscilam entre o campo comercial, a ilustração de encomenda e o desenvolvimento de trabalho pessoal construído em torno das suas narrativas.

Com formação em escultura, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Marta Monteiro apresenta-se com ironia como ilustradora autodidata. Apesar da sua formação académica, o plano curricular dos seus estudos não contemplava a ilustração como área de estudo. No entanto foi assimilando conhecimento, investigando por tentativa ao construir um percurso sólido com uma identidade e imaginário próprios. Daí ter visto o seu trabalho reconhecido inúmeras vezes, ganhou o prémio 2014 3X3 Distinguished Merit award pelos projeto “Sombras”, 2014 Communication Arts Annual Illustration Awards e a medalha de ouro em 2014 pela Society of Illustrators.

Com uma carteira de clientes vasta, Monteiro destaca: New York Times, International New York Times, Pato Lógico Edições, Washignton Post, Eight Magazine, Nobrow Editions, The Loop, La Nuova Frontiera, Azul Caramelo, ou Visão. O seu trabalho é internacional, mesmo que mantenha a sua residência em Portugal, na cidade de Famalicão.

Marta Monteiro possui um trabalho sensível, codificado a partir das suas próprias referências, no entanto com resposta assertiva e cuidada quando tem que responder a uma encomenda comercial.

O seu interesse pela ilustração surge em paralelismo à formação, através do consumo de banda-desenhada, embora afirme que não tem

24 Nasceu em 1973 em Penafiel, onde reside e trabalha actualmente. Dedicase quase exclusivamente à ilustração mas também foi realizadora, animadora e docente em diversas instituições de ensino.

aptidão para a escrita criativa ou para contar histórias. No entanto muitos dos seus desenhos contam histórias sem texto, em composições poéticas. Esta abordagem é afirmativa no site onde aloja o seu portefólio, inicialmente intitulado *Heart and Lungs*, uma referencia visceral ao seu mundo de dentro.

Distingue trabalho de encomenda do trabalho pessoal ao criar uma compartimentação intitulada “Story Telling”. Aqui refere-se a ilustradora/ autora onde constrói as tuas próprias narrativas. Peruntolhe: Onde é que procuras inspiração para estas histórias pessoais?

“As histórias surgem em momentos de inspiração. Não as forço nem vou à procura delas. E podem ter origem numa frase que acabei de ler ou numa pintura renascentista. Por vezes um pormenor de uma imagem ou a perspectiva usada para representar um edifício desencadeiam pequenas histórias.

É um processo um pouco aleatório e intuitivo. E porque não costumo ter que elaborar narrativas gráficas comercialmente ainda não o racionalizei.” (MONTEIRO, 2013).

Nesta categoria do desenho, as histórias não ancoradas à encomenda comercial, muitas vezes impregnadas de múltiplos significados, nem sempre tudo é o que parece, mesmo quando a representação é objectiva. Encontramos influências de uma determinada cultura de consumo, do cinema, algumas denotam algum lado pessoal, Marta acrescenta “as artes visuais, a literatura, o cinema e as pessoas que encontro no metro ou com quem convivo diariamente.”

É uma observadora do mundo que a rodeia e essa observação é muitas vezes traduzida em imagens. O lado biográfico é também presente, nem sempre de forma visível, as figuras femininas de Marta Monteiro são, muitas vezes, heroínas, mulheres de coragem cujas ações Marta afirma não ter coragem para experienciar na sua vida real. As ilustrações são um refúgio, o escoar do espaço simbólico que habita a sua relação consigo e com o mundo.

Questionada sobre a representatividade da influência do contexto português no seu trabalho, afirma:

“Tenho muita dificuldade em definir a ilustração portuguesa. Nem sei se será possível existir uma definição que consiga abarcar todos

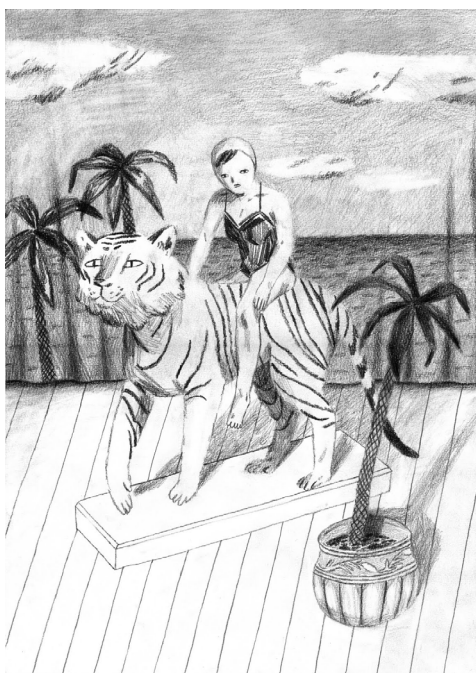
aos estilos, autores e abordagens. Por outro lado nunca pensei na ilustração como algo português, americano ou chinês. Apesar de conseguir detectar diferenças ou contaminações entre a ilustração produzida em diferentes espaços geográficos, que terão que ver com as escolas, o mercado, factores culturais, etc.” (MONTEIRO, 2013)



“Formigueiro”, Marta Monteiro, s/d



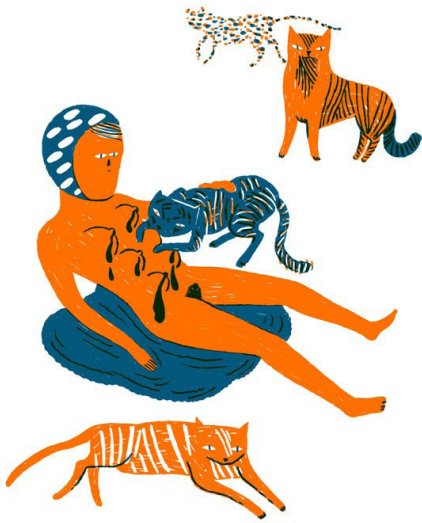
“Branca de Neve 2”, Marta Monteiro



“Férias de Verão”, Marta Monteiro



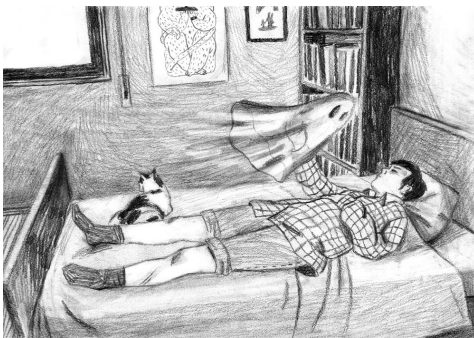
“Branca de Neve 3”, Marta Monteiro



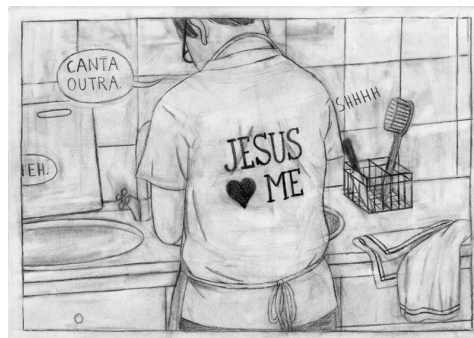
"Eatable", Marta Monteiro



"Fantasma 2", Marta Monteiro



"Fim de semana fantasma", Marta Monteiro



"Jesus", Marta Monteiro



"Memórias", Marta Monteiro



"Seguras-me", Marta Monteiro

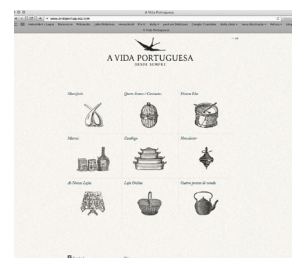
ILUSTRAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

Madalena Martins

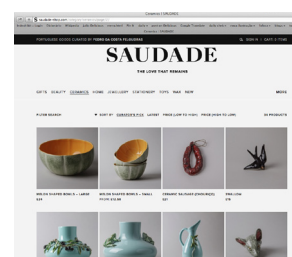
Temos assistido recentemente a profusão de projetos comerciais em torno da identidade portuguesa, seja no campo nostálgico, na interpretação de referências ou exaltação de iconografia identitária. Vários casos de sucesso comprovam a atenção pelos valores culturais assentes no conceito de portugalidade. “A vida portuguesa”, loja comercial da responsabilidade de Catarina Portas, apresenta um conjunto de objectos de valores, memorabilia, material impresso, livros, decoração entre muitos outros. O projeto contribui para a revitalização de marcas portuguesas e atenção particular para uma memória de valores extemporâneos, que fascinam pela fruição estética e nostálgica dos mesmos. O projeto “Saudade”, loja online, sediada em Londres com vista ao público internacional oferece uma seleção de objectos tipicamente portugueses, o mote é o da curadoria, na seleção desses mesmos objectos “Portuguese goods curated by Pedro da Costa Felgueiras”, saudade, esta ideia portuguesa associada à nostalgia e melancolia, é transfigurado em marca comercial. O projeto GUR de Célia Esteves, desenvolve tapetes de tear manual, pela mão da tecedeira de Viana do Castelo Cláudia Vilas Boas, a partir de ilustrações de autores contemporâneos. A Capucha, de Maria Ruivo e Raquel Pais, inspira-se nas capuchas, peça tradicional portuguesa em buril (100% lã), usada por agricultores e pastores, redenhada com pormenores de contemporaneidade, cristaliza no tempo uma peça do passado tornando-a intemporal.

Maria da Ponte é “uma minhota ‘desamarrada’, com uma vontade de gigante para mostrar ao Mundo a força das tradições portuguesas. Com traços do passado, também ela é sonho e futuro.”²⁵(s.n.)

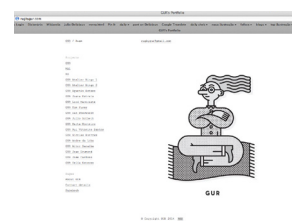
Maria da Ponte é a personagem mais bem sucedida de Madalena Martins²⁶. Com formação em Design de Comunicação, a autora



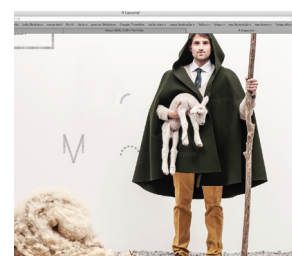
A Vida Portuguesa



Saudade



GUR



À CAPUCHA

25 <http://www.ncoisasnostas.com/pt/catalogo/go/e-artes-e-tendencias-espacos-ha-duas-marias-na-terra> (consultado a 12/6/2013)

26 Madalena Martins, natural de Ponte de Lima, licenciada em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, escolheu o Porto para viver onde, desde 1999, trabalha no seu atelier de design “Zain”. Em 2010, criou as marcas “Marias Portugal” e “Bicho Sete Cabeças”, para as quais desenha peças com uma forte identidade portuguesa. A produção manual das suas peças tem uma forte componente social, sendo na sua maioria desenvolvida com reclusos e utentes de associações de apoio social. Actualmente, inserida na Incubadora de Indústrias Criativas INSerralves, dedica-se quase por inteiro a estes dois projectos que começam a dar os primeiros passos para a internacionalização.

começou desde cedo a trabalhar na sua área específica de formação, o design gráfico, sempre com ideias e projetos com vertente auto-sustentável e empreendedorismo envolvendo a comunidade. Maria da Ponte foi o seu primeiro projecto onde a ilustração e o design se associam à comunicação, criando uma imagem para as festividades de Ponte de Lima.

A ideia do projeto surgiu no final da licenciatura em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. A sua primeira encomenda após o final do curso, acabava por determinar o desenvolvimento da sua carreira profissional. A proposta surgiu no contexto da organização de festas para a criação de uma mascote que pudesse ser usada como material promocional.

Os objetivos na criação da mascote passavam pela ideia de desenvolver um personagem apelativo, inspirado no folclore e na cultura popular portuguesa, com traços de gigantone. Uma personagem desproporcionada com estrutura formal e desenvolvimento cromático inspirado no figurado na região norte de Portugal. Ao princípio a Maria da Ponte não foi imediatamente aceite pela população, paradoxalmente não se identificavam com a personagem, a proposta não se enquadrava nos cânones a que estavam habituados no material promocional das festas, por norma imagens fotográficas dos locais emblemáticos, como a ponte. A aparente ruptura com o imaginário coletivo cedo começou a entranhar-se nos gostos e na aceitação local. Hoje, a Maria da Ponte é um caso de sucesso chegando a assumir um papel emblemático não só de promoção para as festas da cidade, mas também como marco afirmativo do local ao longo de todo o ano. Multiplicou-se em diferentes suportes como material promocional, não é apenas a figura tridimensional mas também aplicada a vários plataformas de divulgação e merchandising. A população de Ponte de Lima reviu-se na personagem e adotou-a como ícone identitário da região.

Maria da Ponte deu assim origem a um projeto mais alargado, a coleção Marias de Portugal, onde cada personagem personifica pormenores característicos de cada cidade, incorporando mitologias, lendas ou histórias tradicionais. A próxima é a Maria de Guimarães.

A metodologia de trabalho de Madalena Martins envolve por norma o trabalho coletivo, o envolvimento com a comunidade. Na produção

da Maria de Guimarães a manufatura é faseada e colaborativa, dinamizando o artesanato típico de cada região.

“Na Maria de Guimarães resolvi colocar o elmo, fica com ar mais masculino, mas refere a questão das batalhas. Tento ajustar os elementos à personagem sem deturpar as suas origens. A Maria de Guimarães adquiriu uma função, transformei-a num pote fazendo referência à cantarinha²⁷. A produção dos elmos da Maria é feita pela mesma artesã que faz as cantarinhas. Tenho o bordado de Guimarães, o bombo e o pinheiro, refere-se às festa Nicolinas, tenho o couro, refere-se às fabricas de curtumes. O trabalho é todo feito em colectivo e eu monto a peça final, a modelação em barro feita por um recluso, o bordado por uma artesã, o couro trabalhado numa fábrica de curtumes. É o resumo do trabalho de muita gente.” (MARTINS, 2012)

As dinâmicas que cria com os colaboradores permite-lhe a produção de um design sustentável, com gestão financeira que lhe permite o investimento noutros projetos em continuidade. Este envolvimento coletivo levou-a a trabalhar com reclusos na prisão de Paços de Ferreira. Para além da mão de obra, que renumera, produção das peças e estimula a terapia ocupacional para este grupo de homens em particular.

De momento está a finalizar o projeto Bicho de Sete Cabeças, uma plataforma de produção e venda de artefactos inspirados na cultura popular portuguesa. “É um universo dedicado ao design e ao imaginário da cultura popular portuguesa, reinterpretando objetos, materiais e histórias, devolvendo emoções em forma de objetos de design”²⁸, resume Madalena Martins na página online dedicada ao projeto.

27 Pote típico de Guimarães, em louça e mica. Era um presente da mãe para a filha onde esta teria que amealhar para o comprar um cordão de ouro, quanto mais amealhasse mais grosso seria o cordão.

28 <http://bichosetecabecas.pt> (consultado a 21/3/2013)



“Maria da ponte”, Madalena Martins



Material promocional “Maria da ponte”, Madalena Martins



Bicho de Sete Cabeças, Madalena Martins



Material promocional “Maria da ponte”, Madalena Martins



Sardinhas, objetos para Bicho de Sete Cabeças, Madalena Martins

POSTAL ILUSTRADO

Rui Ricardo

Rui Ricardo²⁹ ilustrador com uma extensa carteira de clientes, desenvolve trabalho de ilustração por encomenda, e em paralelo um projeto pessoal, uma série de ilustrações a partir de ícones locais, monumentos, espaços, objetos representativos de uma determinada comunidade ou território. É um trabalho sem *briefing*, mas com viabilidade comercial. com uma sensibilidade poética assente na harmonia, numa estética retro que apela à nostalgia do design modernista. Com formação em Design de Comunicação, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, foi pelo seu percurso individual e interesse pela ilustração que adquiriu maturidade gráfica para o desenvolvimento da identidade expressiva no seu trabalho. A formação académica munuiu-o de ferramentas de desenho e conhecimentos digitais, no entanto só após a licenciatura começou a afirmar-se no campo da ilustração. No plano curricular esta área não era ainda contemplada com o protagonismo que gostaria durante a sua formação.

A sua visão das cidades está sempre implícita na sua relação com as mesmas, por norma espaços que visitou, que de certa maneira o fascina e que depois representa visualmente através do desenho.

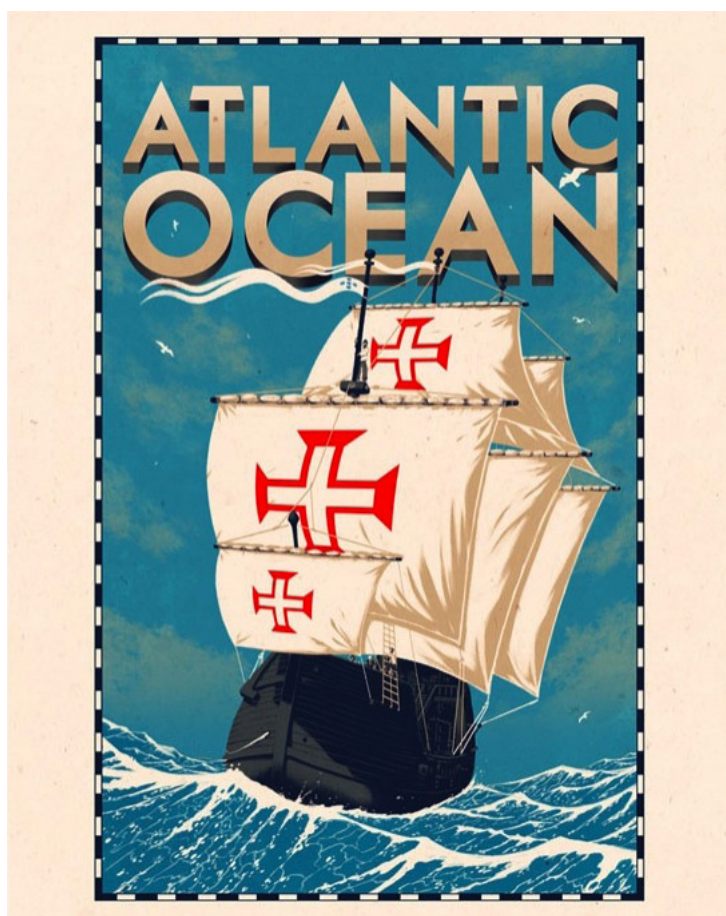
“Todos os meus posters de viagens são representações de locais que visitei. Cada imagem tem uma história por trás, uma sensação ou uma ligação afetiva. Muitas delas são memórias visuais que trago desses sítios, ligadas a algum momento particular; ou ideias que quero explorar de um ponto de vista gráfico. [...] cada imagem é uma

29 É um ilustrador do Porto. Os seus dotes no desenho revelaram-se desde muito novo e as suas primeiras publicações foram aos 15 anos. O seu interesse e paixão pela ilustração e banda desenhada, fê-lo seguir uma carreira artística e, quando estava a concluir o seu curso de Designer Gráfico na Faculdade de Belas Artes do Porto, já tinha 4 livros de banda desenhada publicadas além de diversas participações em revistas e fanzines locais e diversos prémios em concursos. Um convite numa produtora televisiva levou-o ao mundo da animação e da criação de cenários digitais para “Major Alvega” que foi a primeira produção televisiva nacional nomeada para um Emmy. Depois de oito anos a trabalhar neste campo para diversos programas televisivos e de participar em vídeos clip’s e anúncios comerciais resolveu dedicar-se exclusivamente à ilustração em regime de freelancer. Hoje é representado pela Folio uma das maiores agências inglesas (criada em 1976) A maior parte do seu trabalho é de ilustração editorial e tem colaboração publicada em diversos jornais e revistas pelo mundo fora: FHM, Men’s Fitness, The Times, The Telegraph, The Mail on Sunday, GQ, Popular Mechanics, Marketing Week, entre muitas outras. Realizou também trabalhos para entidades tão diversas como a Unicef, Hasbro, Oxford University Press, Pearson, Usborne, Macmillan, Vodafone, FNAC, Samsung, Nathan, Defra (departamento do Reino Unido para o ambiente e assuntos rurais). Gosta de viajar, livros, cães, plantas e ukuleles.

<http://www.rui-ricardo.com> (consultado a 12/7/2013)

recordação e esse sentido nostálgico é um pouco uma transposição gráfica do que sinto ao pensar nesses locais” (RICARDO, 2013)

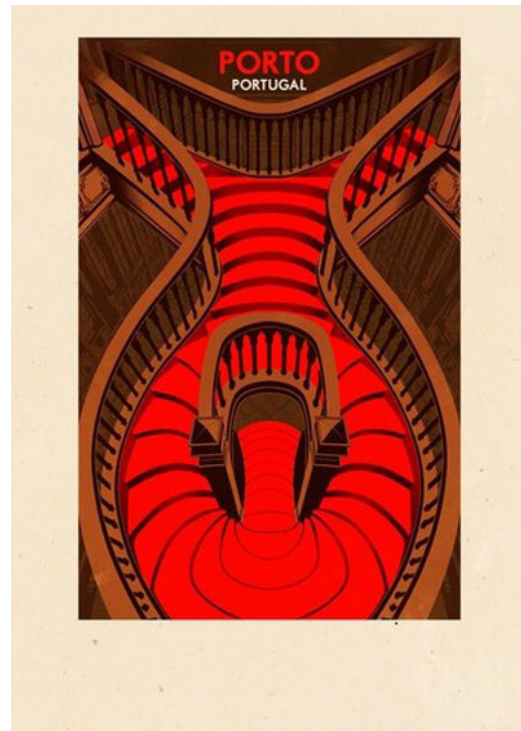
As suas referências passam pela investigação de modelos que o fascinam, quer pela composição gráfica quer pela harmonia cromática. Ao recriar estes modelos com espaços atuais promove um conjunto de imagens, quase anacrónicas, ilustração que remetem para um lado épico, quase como se suspendesse o tempo criando artifícios na memória. Inspira-se nas imagens publicitárias de companhias como a “PanAm, KLM ou Air France, das travessias dos navios transatlânticos, ou mesmo *zeppelins*. Sobretudo das décadas dos anos 20, 30 e 40.” (RICARDO, 2013). No entanto não se sente influenciado pela herança cultura portuguesa, confrontado com esta questão responde “tenho feito muita investigação ao longo dos anos mas não me parece haver paralelo à realidade portuguesa desta época.”



“Atlantic ocean”, Rui Ricardo



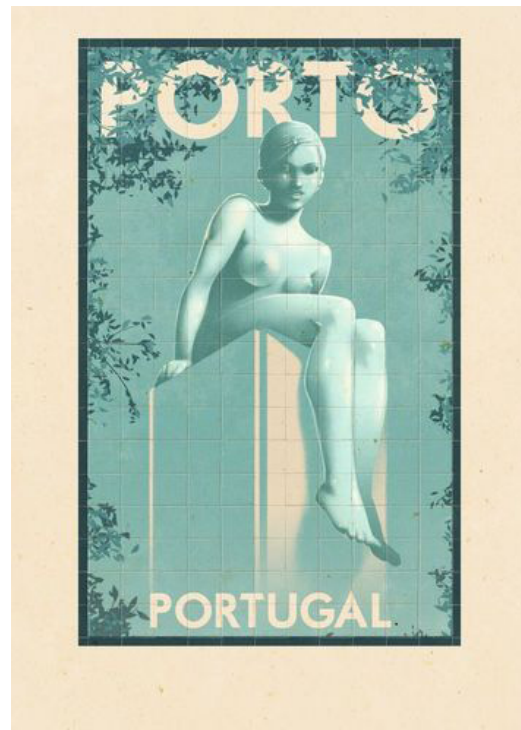
"Braga", Rui Ricardo



"Lello", Rui Ricardo



"Lisboa", Rui Ricardo



"Porto", Rui Ricardo



"Porto", Rui Ricardo



"Porto, Rabelo", Rui Ricardo



"Sagres", Rui Ricardo



"Lisboa", Rui Ricardo

TRADICIONAL CONTEMPORÂNEO

André da Loba

“Sempre que André da Loba³⁰ chega a uma apresentação com um diretor de arte americano, pousa uma enorme mala de cartão na mesa, retira do seu interior uma pequena figura de presépio e declara: «I am Portuguese», «Sou português». E assim, num instante, o ilustrador ganha a atenção das maiores publicações do mundo. «É como se dissesse: isto sou eu! Sou português e sou diferente», explica.”³¹ (SOARES, 201?)

A mala de André da Loba é o seu cartão de visita, o seu portefólio. Repleta de objetos articulados, de pequenas narrativas, de histórias para contar. O universo popular e tradicional está presente no seu trabalho, de forma referencial ou por meio de citação. A identidade portuguesa é a mais valia no sucesso do seu trabalho, diferencia-se pela permeabilidade que as suas raízes imprimem às suas ilustrações. É afirmativo ao assumir as suas influências diretas:

“Como sou de Aveiro, claramente os Moliceiros. Lembro-me desde pequeno ter um fascínio grande pelos gigantones também. Presépios caretos, saias minhotas, Galo de Barcelos, Máscaras de Sendim, etc...” (LOBA, 2013)

Fez a especialização em ilustração na School of Visual Arts em Nova Iorque, mestrado para o qual foi selecionado para um grupo de vinte estudantes, tiveram mais de quinhentas candidaturas. As dificuldades financeiras que atravessou orientaram de certa maneira

30 Ilustrador e professor universitário. Licenciado em Design Gráfico pela Universidade de Aveiro (2004), fez uma especialização em Técnicas de Comunicação Visual na Universidade de Eina, Barcelona, em 2005, e uma pós-graduação em Ilustração na School of Visual Arts de Nova Iorque, em 2009.

Com um trabalho internacionalmente reconhecido, é colaborador do New York Times e Times Magazine, assim como de outras publicações europeias e sul americanas. Ilustrou mais de uma dezena de livros infantis em Portugal, Espanha e Brasil. É professor convidado no Mestrado em Ilustração do Instituto Superior de Educação e Ciências de Lisboa e lecciona também ilustração na Parsons School of Design em Nova Iorque.

Diversas vezes premiado, pela Feira do Livro de Bolonha (2007-2008), pela Sociedade de Ilustradores de Nova Iorque, a American Illustration e a revista Lurzer's Archive onde foi seleccionado como um dos 200 melhores ilustradores de todo mundo, em 2010, ano em que recebeu ainda uma Menção Honrosa no Prémio Nacional de Ilustração. Participou já em cerca de uma dezena de ilustrações.

Centro de Documentação de Autores Portugueses, 02/2012
<http://www.dglib.pt/sites/DGLB/Portugues/autores/Paginas/PesquisaAutores1.aspx?AutorId=13361>,
(consultado a 13/7/3013)

31 SOARES, Alexandre, André da Loba não consegue parar de desenhar, Diário de Notícias, Nova Iorque, artigo consultado online http://www.dn.pt/revistas/nm/interior.aspx?content_id=2352058 a 13/7/3013

o seu registo gráfico. Sem possibilidades para aquisição de materiais reciclava o que encontrava na rua. A adversidade estimulou a criatividade orientada num trabalho sensível com uma forte carga pictórica e narrativa. Os objetos que traz na sua mala são desconcertantes pela simplicidade com que conta uma história, existe um lado dramático na forma como se apresenta através destas ilustrações, um lado fascinante e facilmente empático. Há um lado performativo na forma como se envolve com as imagens, torna-se ele próprio personagem das suas narrativas. As influências biográficas são presentes no seu discurso visual. A origem do seu nome surge em homenagem à sua bisavó. “Na altura decidi fazer uma homenagem a uma das minhas bisavós paternas, que foi mãe solteira no início de 1900, o que, como podes imaginar, não era bem visto na altura. Por isso, na aldeia, deram-lhe a alcunha de Ana Loba. E a minha ideia era que a minha ilustração existisse nesse sentido, por amor, sem correntes e sem olhar para trás.” (LOBA, 2013).

Ainda estudante na School of Visual Arts recebe a sua primeira encomenda para uma grande publicação periódica, o New York Times. “O NYT surgiu quando ainda era aluno. Leanne Shapton, na altura diretora de arte do jornal, visitou a escola para os alunos apresentarem os seus trabalhos. Todos levaram portfólios; o português montou um estendal com bonecos. A americana percorreu o rosto dos alunos, encontrou a instalação de André e apontou no seu sentido. «Quero começar por ele», disse. Uma semana depois, André publicava o seu primeiro trabalho no mais conhecido jornal do mundo.” (SOARES, 201?)



“Arty tubes”, André da Loba



S/ título, André da Loba



“O urso e o corvo”, André da Loba



"Príncipe Real", André da Loba



"Boogeyman", André da Loba



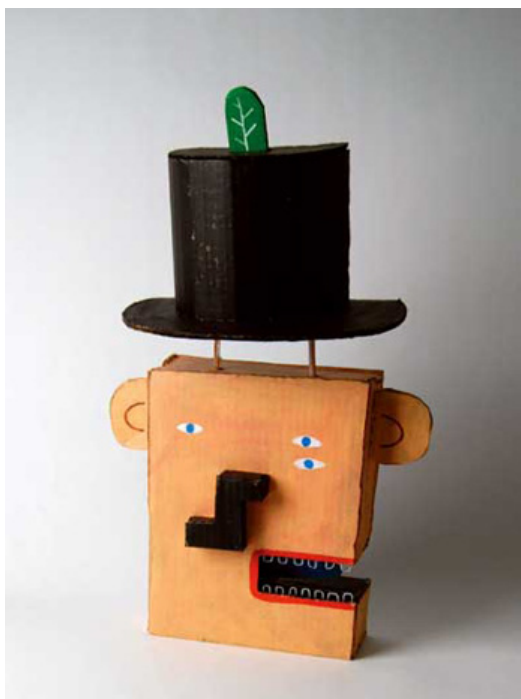
“Bicho de Sete Cabeças e outros Seres Fantásticos, Monstro”, André da Loba e Eucana Ferraz



"Curupira", André da Loba



"Ness", André da Loba



"Ogre", André da Loba



"Saci", André da Loba



"Werewolf", André da Loba



"Demónio", André da Loba



"Poeta", André da Loba



"Reinudo", André da Loba



"Religião", André da Loba

DESENHOS DO DEMO

A exposição *Desenhos do Demo* revisita o imaginário visual e narrativo do folclore português, passando pelo figurado típico do artesanato, pelas máscaras ritualistas ou pelos gigantones e cabeçudos.

O jogo semântico proposto pelo título da exposição desmonta o vocábulo *Demo* pela síncope do termos *demonstração* e *Demónio*. *Demo* incorpora em si o a palavra *Medo*, multiplicando os seus significados.

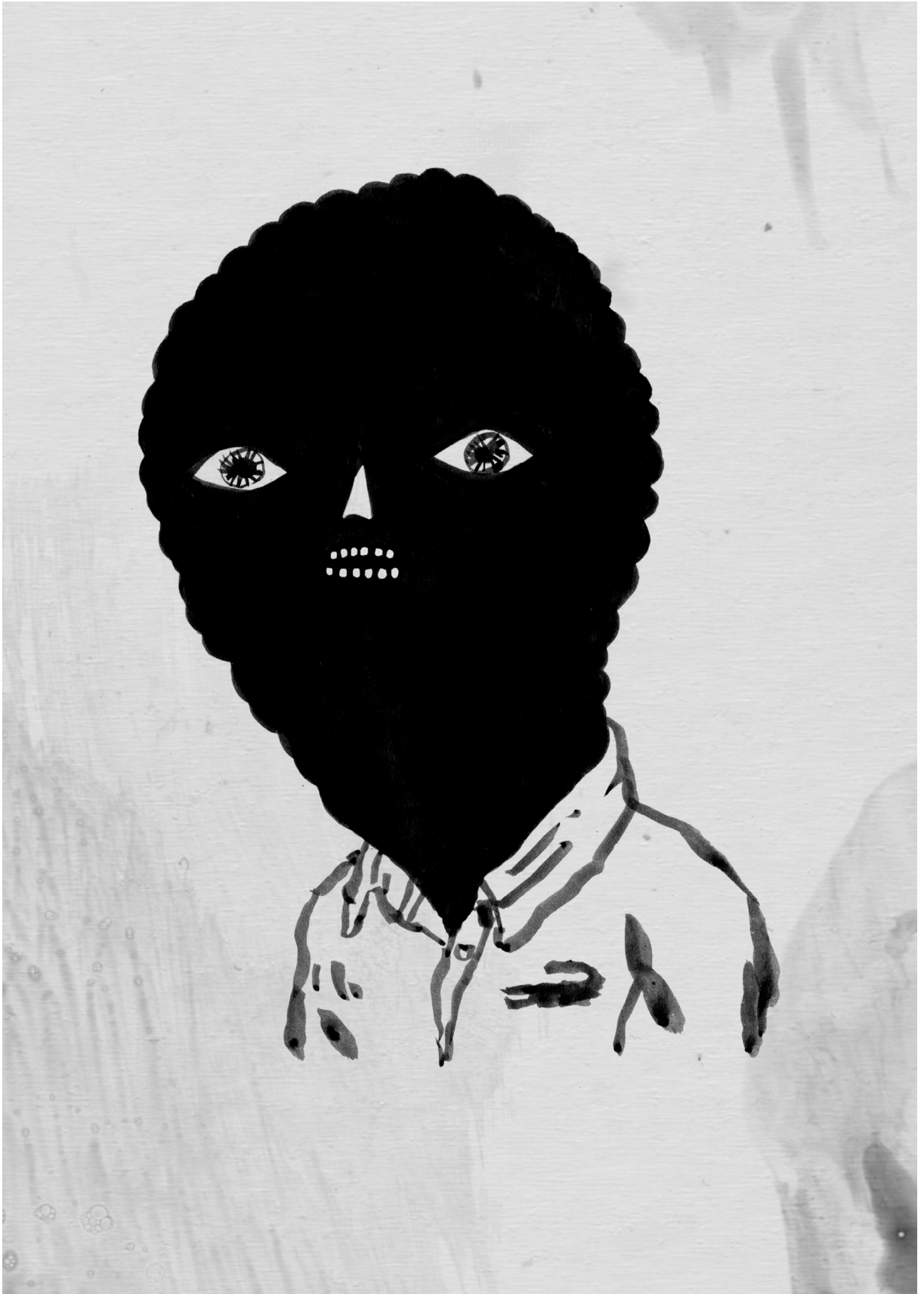
Desenhos do Demo compreende uma série de ilustrações que passam pela citação interpretativa do imaginário de artesãos de Galegos, Barcelos, como Rosa Ramalho, Julia Côta, Mistério ou Maria Sineta.

Todo este material iconográfico, bastante rico não só na sua abordagem figurativa mas também metafórica, é subjetivado pelo meu vocabulário visual. Ao uniformizar os contextos e as representações tipificadas do artesanato português, proponho múltiplas interpretações que oscilam entre o leigo e o religioso, entre as festas e os rituais, com referências mitológicas e pagãs.

Os desenhos surgem pela contaminação de referências de cariz popular e folclórico, numa abordagem interpretativa forçando as barreiras entre o tradicional e o contemporâneo.

O lado ritualista propõe um discurso de simulação, num exercício intimidatório. Esta personificação do mal é acentuada por ligação a ficções da cultura popular: mitos, lendas e transfigurações. A máscara carrega em si o peso simbólico que define a persona.

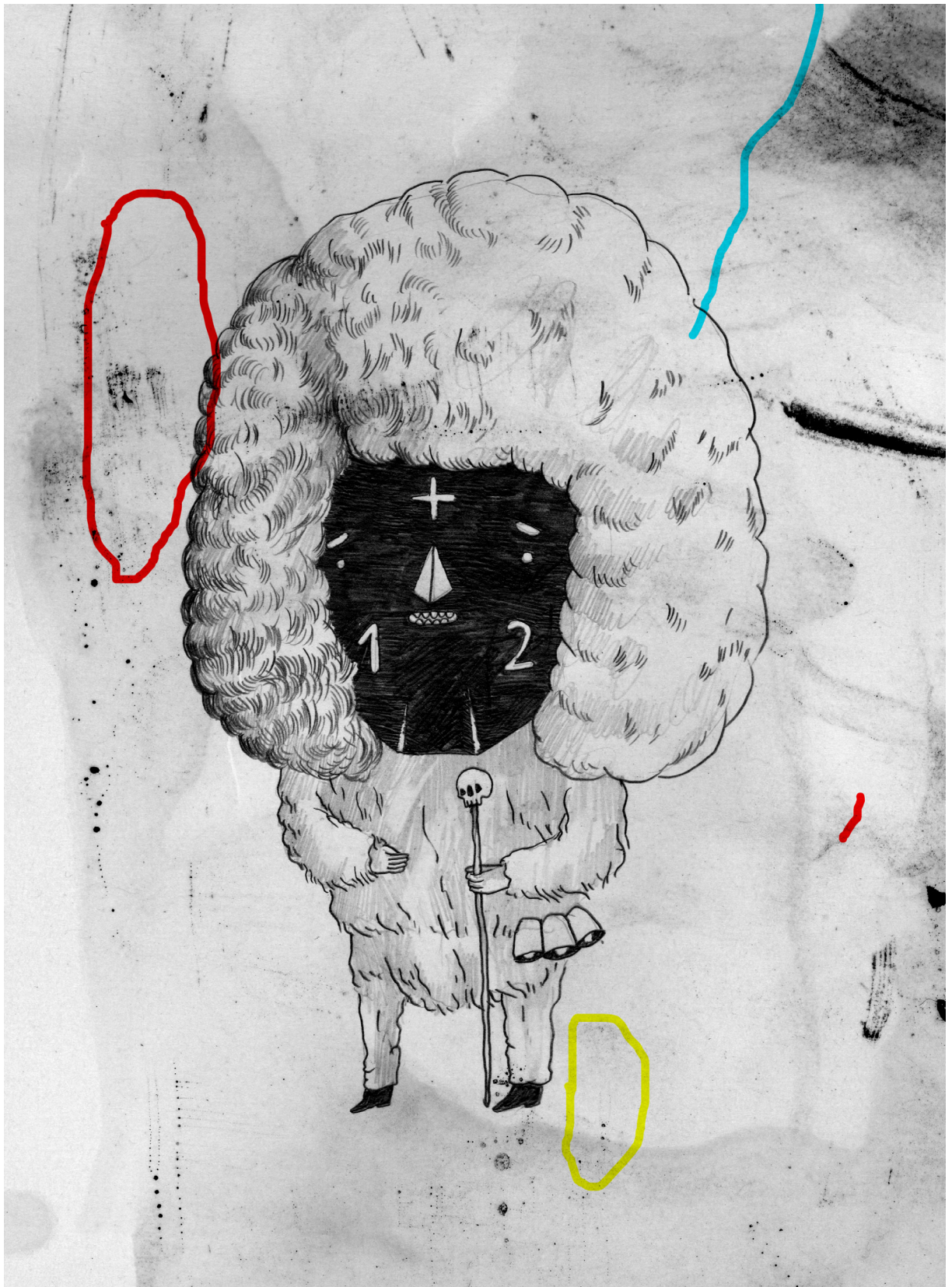
As personagens referem-se ao jocoso, numa sátira simbólica aos objetos ritualistas. O contraste entre o tradicional popular é acentuado pela referencia a ícones contemporâneos da cultura pop, como vocalistas de bandas *black metal*.



Júlio Dolbeth, 2013



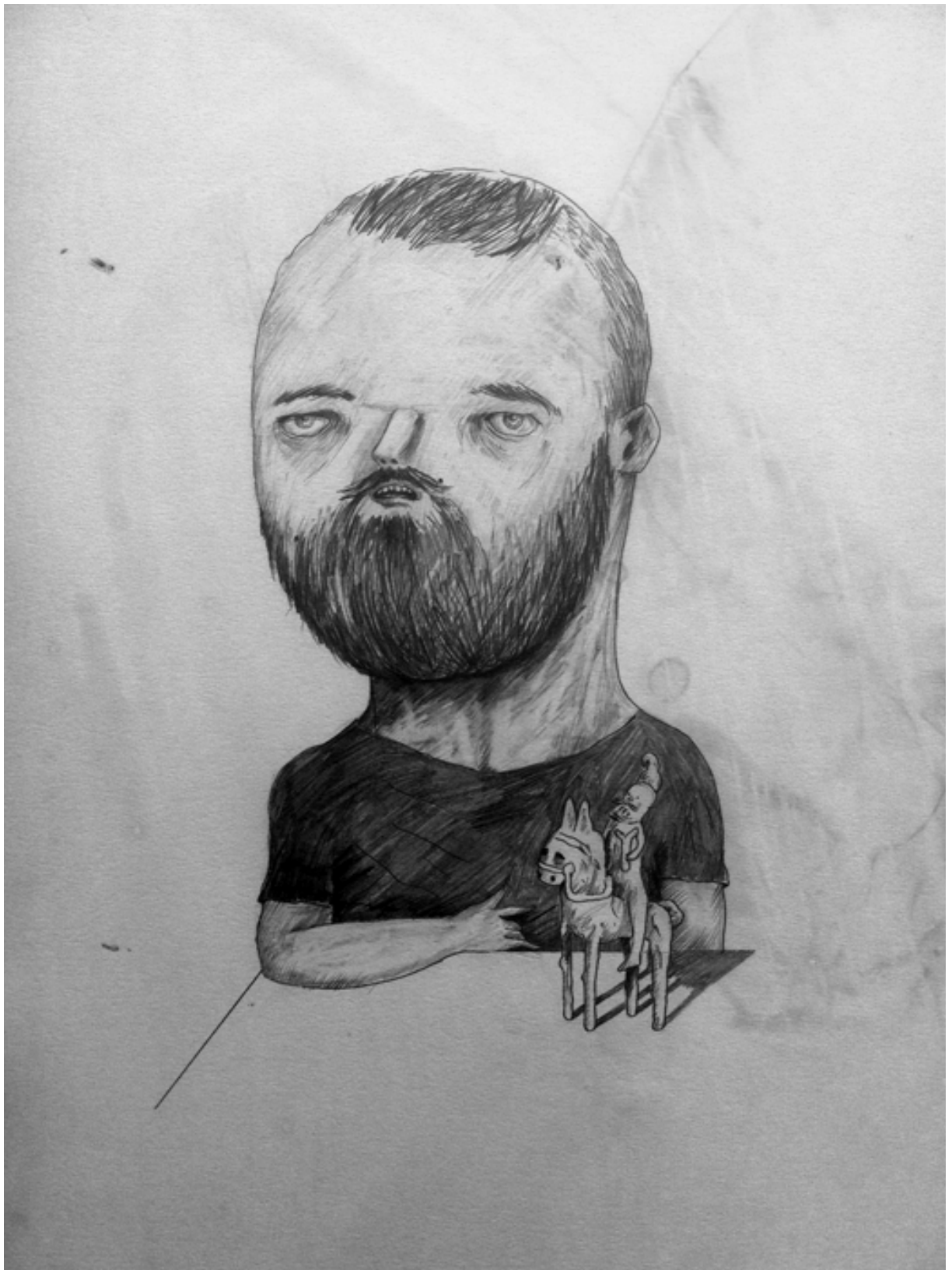
Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



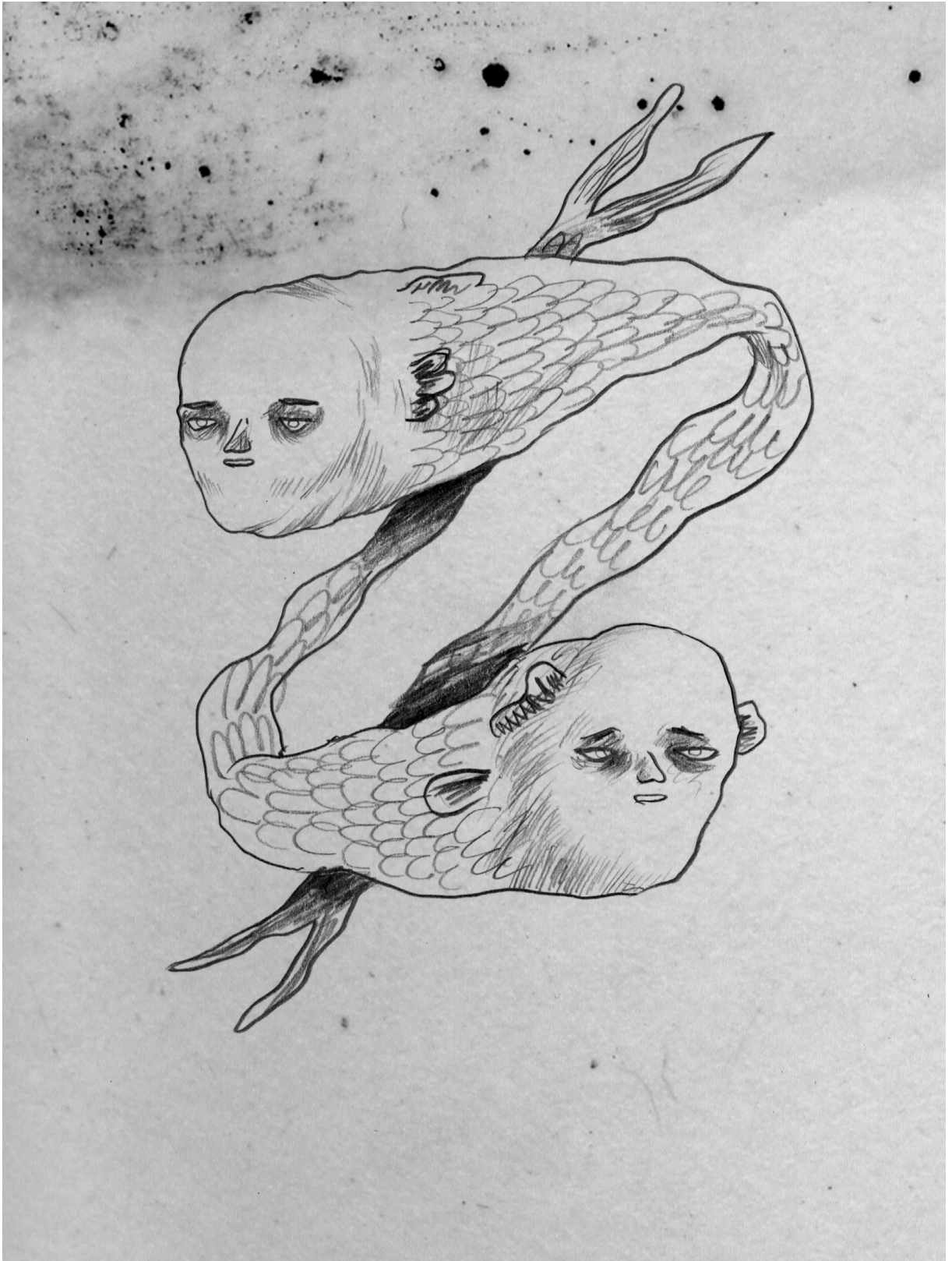
Júlio Dolbeth, 2013



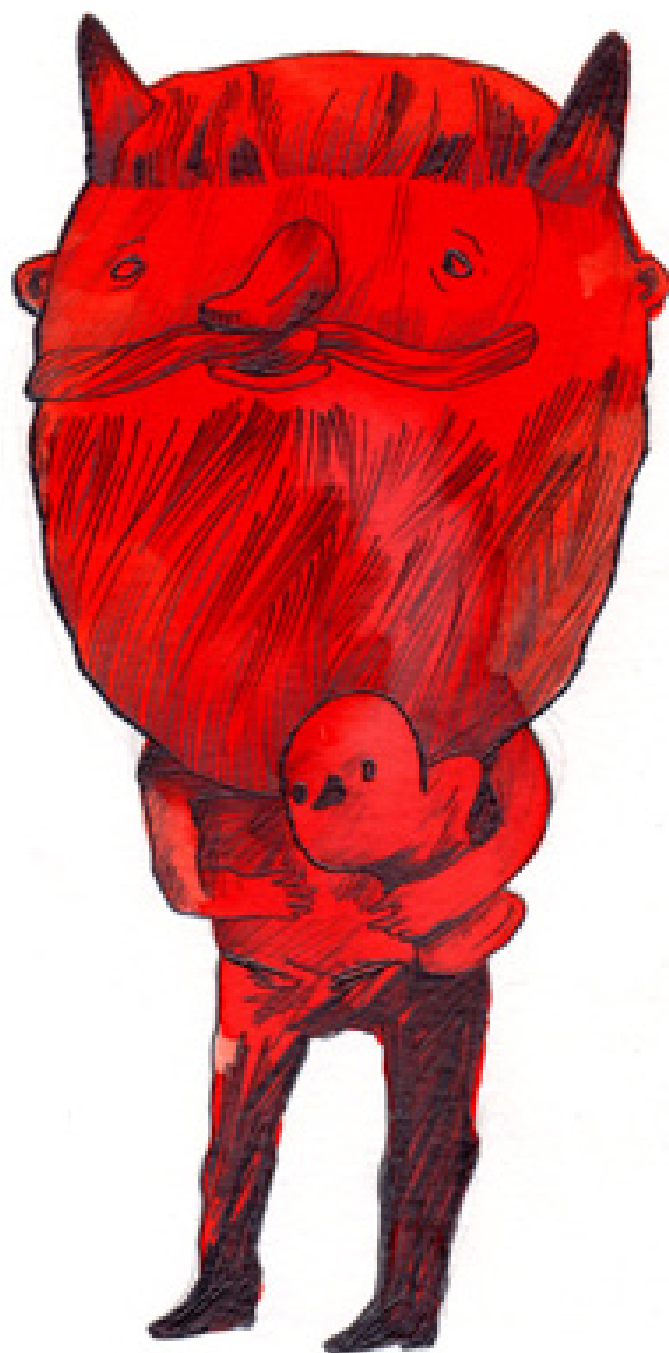
Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013



Júlio Dolbeth, 2013

CONCLUSÃO

A conclusão deste documento não corresponde ao encerramento da questão proposta, pelo contrário reconhece-se que o que foi cumprido contextualmente é passível de aplicação em contextos análogos. O presente estudo ambiciona contribuir para a discussão do papel da ilustração no seu enquadramento académico ao escrutinar um contexto que permite conclusões. É parte integrante de uma ambição de investigação mais ampla, onde a ideia de terminar entra em conflito com um estudo que se alimenta de ocorrências em constante mutação. As múltiplas ocorrências ligadas à ilustração, assumem-se como um corpo orgânico que permite a sua multiplicação e expansão para diferentes caminhos e não como um lugar sitiado, onde a própria contemporaneidade em que se inscreve vive da sua transformação, como um organismo permeável à constante mudança.

Este trabalho assume-se como um projeto em construção, afirma-se inclusivo ao mapear tópicos de discussão que contribuem para o desenvolvimento e identidade da ilustração. É um trabalho contínuo estimulado pela análise e produção de conteúdos para uma discussão alargada em torno da Ilustração contemporânea desenvolvida em Portugal durante a recente década, assim como o legado identitário das raízes de cariz popular e tradicional que flutuam à volta das suas diferentes abordagens. É importante referir a linha de pensamento metodológico que esteve presente durante a investigação, uma estratégia que envolveu o trabalho de campo, assim como contatos diretos com os autores e agentes cuja visibilidade permitiu um estudo aprofundado dos seus processos narrativos e *modus operandi*. É, acima de tudo, um projeto que envolve um contributo essencialmente humano e testemunhal, não apenas pela cooperação personalizada dos ilustradores citados mas também pelo próprio percurso do autor como ilustrador e curador em diferentes plataformas de promoção da Ilustração em Portugal.

A abordagem metodológica partiu pela observação ativa e o mapeamento de ocorrências que fundamentaram a proposta intrínseca na interrogação da presente investigação. O fator catalisador de toda a investigação está presente na interrogação – Existe relação entre a herança patrimonial cultural e popular portuguesa e a presente atividade no campo da ilustração contemporânea?

A importância desta averiguação desemboca numa estratégia paradigmática, no intuito de legitimar a ilustração como estratégia de

valorização patrimonial, enquadrada na identidade e legado cultural português. Formalizar uma prática de ilustração de cariz identitário reveladora de influências locais e etnográficas.

Síntese interpretativa

A Ilustração como área visual e narrativa, emergente em Portugal com visibilidade crescente a partir do início do séc. XXI, tem sido potenciada pela formação de comunidades de autores e de audiências. Temos vindo a testemunhar ações espontâneas de mostras e discussão em torno da ilustração que permitiram a efervescência e o reconhecimento que esta área tem vindo a adquirir, contribuindo para a sua sedimentação nas matérias de estudo para as artes visuais.

Desde o início deste trabalho esteve sempre presente o binómio Ilustração / Identidade, oscilando em abordagens ora científicas ora do campo pessoal. Esta contaminação da definição de identidade para a Ilustração contemporânea, a operar em Portugal na recente década, expandiu-se também ao percurso do autor como ilustrador provocando um caminho artístico influenciado pelas mesmas questões que foram trabalhadas no campo da investigação. Partindo da consideração da palavra Portugalidade como definição de carácter específico do que é ser português, integrado na cultura e história de Portugal, como primeira questão que serviu de mote para todo o trabalho e que investiu neste atributo à ilustração portuguesa. Referimo-nos a Portugalidade, uma palavra que conquistou o seu lugar no dicionário de língua portuguesa e que não se refere apenas ao ato de ser português, mas também a todas as camadas culturais, sociais e etnográficas que nos definem como povo.

Serão os autores da recente vaga de Ilustração influenciados pela Portugalidade na definição do seu trabalho?

As abordagens formais e narrativas são permeáveis à influência histórica e cultural do país onde estão integrados, no caso do presente estudo, de Portugal?

As influências de cariz popular e cultural estão impregnadas à partida da Portugalidade acima citada como ato consciente?

Estas e outras questões procuram iluminação pela análise de casos específicos e pelo mapeamento de manifestações ligadas à ilustração que têm vindo a manifestar-se, num trabalho mais focado para a mostra e exposição, ao contrário do campo editorial.

A difusão do trabalho pessoal por parte dos ilustradores tem vindo a autonomizar-se tornando-os simultaneamente editores, ao contrário dos finais do séc. XX (até à década de oitenta, séc. XX), onde a difusão do trabalho dos ilustradores estava bastante dependente das editoras, do campo editorial, das agências de ilustração ou dos diretores de arte. Com a proliferação das redes sociais, das plataformas online de publicação com acessibilidade bastante facilitada, os autores começaram a promover o seu trabalho de forma independente a um público mais alargado. Estas plataformas permitiram também a criação de redes, comunidades de autores que para além de mostrar portefólios fomentaram a discussão, a partilha e a crítica de trabalho pessoal e processual. Permitiram a interação entre autores e entre públicos de forma facilitada.

Falarmos de identidade quando nos referimos ao campo da ilustração pode ser uma questão complexa. A identidade na ilustração enquanto ato isolado pode estar associada ao desenho, ao vocabulário gráfico, ao registo, às abordagens narrativas, aos atributos formais dessa mesma ilustração, mas também pode ser identificada como um denominador comum inserido numa comunidade tanto local como abrangente. Há uma difusão e partilha dos conteúdos formais para uma ilustração promovida pelas redes sociais, por plataformas não só de promoção de portefólios pessoais mas também de divulgação do trabalho de outros autores, como pequenas curadorias. A difusão de páginas de material ilustrado, muito comum em sítios como *Tumblr*, *Flickr*, *Society6*, entre outros, possibilitou a uniformização das estratégias visuais dos ilustradores. Tentando evitar a palavra estilo na categorização das ilustrações publicadas, partilhadas e/ou redirecionadas para as páginas pessoais destes novos curadores, é inevitável encontrarmos pontos de contacto numa estratégia de uniformização, a partir do gosto pessoal do autor da página, das relações formais entre as ilustrações, das abordagens figurativas ou narrativas, muitas vezes desprovidas de conteúdo, créditos de autor ou proveniência. A facilidade de reencaminhar uma imagem em plataformas como o *Tumblr*, retira-a do seu contexto conferindo-lhe outros atributos, outras interpretações por associação com outras imagens. Perde-se

aqui uma ligação com a finalidade narrativa da imagem no seu contexto original mas propõe-se outras interpretações por associação a outras imagens, tornando-a híper-narrativa.

Ao propormos este exercício de categorização e compartimentação das imagens ilustradas estamos a promover novas interpretações. Por vezes não sendo uma ato consciente, estas páginas de imagens acabam por partir de um ponto vazio, embora mesmo que de forma accidental, promovendo estimulam associações subjetivas. Neste *melting pot* de imagens que muitas vezes habita nas comunidades online voltamos à questão que propusemos inicialmente, existirá um denominador comum nas relações entre as imagens?

Esse fio condutor poderá ser uma interpretação subliminar associada às influências culturais e populares do território onde o ilustrador desenvolve o seu trabalho?

De uma forma clara, num espaço onde as fronteiras territoriais não limitam as abordagens formais e narrativas da ilustração é possível a existência de uma influência, mesmo que residual, do património e herança cultural do autor, no caso deste estudo, de Portugal.

Estrutura

Estruturámos esta investigação em quatro grupos que se complementam, pela auscultação de evidências das dinâmicas entre património cultural português e narrativas visuais contemporâneas, pelas ações desenvolvidas com estudantes, pelo desenvolvimento de trabalho do autor, e pela produção e análise de plataformas para estudos de caso.

No primeiro grupo, a que apelidámos de “O estado das coisas” referimos os contextos onde a ilustração em Portugal inicia os primeiros passos para a sua visibilidade. Autores como Raphael Bordalo Pinheiro assumem um lugar de destaque na forma transversal com que trabalharam a ilustração, expandindo-a do campo editorial. A produção de peças cerâmicas, onde as suas personagens emblemáticas ganharam visibilidade enquadram o seu trabalho no campo da contemporaneidade ao que comparámos ao atual design de personagem, *toys* ou colecionáveis. A análise por vezes especulativa é definida por comparação entre situações de época e fenómenos recentes.

Nesta área referimos a relação existente entre os primeiros Salão de Humoristas e as múltiplas exposições e feiras de ilustração e edição independente que têm ocorrido na recente década.

Aqui interessou-nos também entender a curadoria numa área fomentada pelos bastidores, uma expressão visual que comumente se apresenta no campo do objeto múltiplo e não do artefacto, com manifestações que visam a sua visibilidade como peça de exposição. Documentámos duas grandes exposições, Bienal de Ilustração Portuguesa (Lisboa, 2004) e Tinta nos Nervos (Lisboa, 2011) com entrevistas aos curadores.

No segundo grupo ao qual atribuímos o título de “Artesãos e Ilustradores, Barristas e Imaginários” relacionamos por comparação os processos de trabalho do artesão, por norma autodidata e o ilustrador com formação académica. Concluímos que a partilha de metodologias e de influências do imaginário de cariz popular e quotidiano permitiu encontrar mais semelhanças que desigualdades. As referências narrativas ao quotidiano, a forma de representação do figurativo próxima do imediato e do registo sensível e orgânico sustentam a hipótese que nos propusemos a trabalhar no início deste estudo. A proximidade com as raízes e valores patrimoniais está mais presente do que inexistente, mesmo que de forma subliminar.

Este grupo foi sustentado por uma série de ações que passaram pelo discurso visual e narrativo com propostas de trabalho onde trabalhamos iconografia identitária para Portugal desenvolvida com estudantes do Mestrado em Design da Imagem, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Ancorado pela exposição de 1964 “Barristas e Imaginários”, com curadoria de Ernesto de Sousa comparamos o trabalho interpretativo de quatro artesãos da região de Galegos, Barcelos, pela mão de quatro ilustradores contemporâneos, com formação académica na FBAUP. A relação entre Arte Popular e Arte Contemporânea proposta por Ernesto de Sousa é revisitada e ampliada para o campo da ilustração através da interpretação visual da iconografia de cada artesão pelos quatro ilustradores (Mariana, a Miserável, David Penela, João Drumond, José Cardoso).

No terceiro grupo que converge para a exposição simbólica “Desenhos do Demo” acompanhámos todo o universo metafórico e narrativo do autor e da forma com que este se tornou permeável

ao decorrer desta investigação. Pela análise de ilustrações de encomenda e de cariz comercial ou pelo desenvolvimento de narrativas produzidas durante o percurso do autor, compreendemos a influência da iconografia popular no desenvolvimento e processos da obra processual. Este grupo cria metáforas narrativas fortemente sustentado pelo registo e arquivo visual.

Por último, na produção de plataformas que inicialmente enquadrámos como casos de estudo, a galeria Dama Aflita adquiriu um papel fundamental nas possibilidades taxinómicas que propusemos para a compartimentação da ilustração em diferentes campos de ação visual e narrativo. Recorrendo a exemplos de ilustradores que expuseram na galeria no período compreendido entre 2008 e 2014, definimos os diferentes enquadramentos da ilustração quando nos referimos à sua definição identitária. Para além do trabalho de campo desenvolvido na galeria Dama Aflita, desenvolvemos a plataforma Portugal Portefolio, um arquivo participativo ao qual definimos como repositório de várias ações sustentadas pela definição da identidade portuguesa por autores provenientes de diferentes áreas da cultura. Neste arquivo a amplitude de ocorrências é bastante alargada permitindo a colaboração de autores que trabalham no campo da ilustração, das artes plásticas, da performance, da fotografia, do texto, do vídeo ou do design entre outros. O projeto Portugal Portefolio permitiu-nos enquadrar a questão essencial do estudo no campo académico onde trabalhamos com um grupo de estudantes do Mestrado em Design de Imagem. Este grupo sob nossa orientação foi importante da auscultação e mapeamento de premissas que se desenvolveram em torno da identidade portuguesa, de forma mais restrita, da portugalidade.

O contributo de ações satélite como o workshop “Bugiadas” em colaboração com o estúdio We Came From Space ou “Editoria, Design, Artesanato e Indústria” tornou-se importante na consolidação de ferramentas para a aplicação prática destes conteúdos onde pudemos testar a sua viabilidade. “Bugiadas” teve a forma de workshop orientado por Rui Vitorino Santos e por mim, no intuito de criar uma série de ilustrações para publicitar as festas de S. João de Sobrado, Valongo, numa visão subjetiva e interpretativa da iconografia própria da festa popular. “Editoria, Design, Artesanato e Indústria”, projeto sob a alçada de “Guimarães, Capital da Cultura” teve origem na relação direta entre autores e artesãos de Guimarães. A participação no projeto culminou na produção de um lenço de enamorados

desenhado por mim em colaboração com a bordadeira Conceição Ferreira.

Metodologia aplicada

A relação de proximidade entre o trabalho do autor e a questão essencial do presente estudo desencadeou uma convergência da produção académica e científica na experiência e no conhecimento empírico que se expandiu para o campo do trabalho próprio, criando uma interdependência e contaminando os processos de trabalho. Ao longo do desenvolvimento desta tese, a triangulação entre a investigação académica, a pesquisa processual e experiência docente estiveram constantemente relacionadas.

A metodologia expandiu-se por quatro grandes grupos, o estudo de caso baseado na galeria Dama Aflita como plataforma de investigação e observação (curadoria), entrevistas (agentes com pertinência ao tema da investigação), a criação da plataforma Portugal Portefolio e o trabalho testemunhal (permeabilização e influências da investigação académica no trabalho do ilustrador).

Na primeira abordagem à questão essencial fomos delineando as possibilidades narrativas e conceptuais para a investigação durante um percurso que se traçou ao contornar as dificuldades encontradas pelo caminho. Verificou-se escassez na produção científica anterior com ligação ao património popular português e ilustração, o que revelou uma dinâmica metodológica assente na prática e na observação através da experiência e da aplicação de trabalho de. A recolha de entrevistas e a curadoria do caso de estudo, galeria Dama Aflita, afirmaram-se como fundamentos essenciais para uma investigação assente na experiência e na dedução pela análise dos dados. Considerámos as dificuldades à investigação como matéria com pertinência para futuros desenvolvimentos e não como entraves ao tema proposto. Complementámos este projeto com matérias que se encontram fora do epicentro de análise e cujo contributo irá enriquecer e fundamentar novas ramificações. Temos consciência da inclusão de matérias das ciências humanas e sociais como a Etnografia e a Antropologia como complemento essencial que irá sustentar novas possibilidades para a identidade e património cultural português, não apenas relacionado com a ilustração mas também

com múltiplas manifestações no campo das artes visuais. O espectro de possibilidades é clarificado no sentido da continuidade, enquadrámos a possibilidade de ser desenvolvido por outros. O tema enquanto identidade local tem a pertinência de manifestações mais restritas, outros lugares, outros campos de ação tendo por expressão basilar as manifestações culturais e populares locais. Prevê-se a retoma da questão da envolvimento, ao possibilitar a complementação do trabalho desenvolvido com a voz da autoridade etnográfica.

Pela especificidade das plataformas criadas para laboratório de estudo e análise, tais como a plataforma Portugal Portefolio, criámos os alicerces para uma investigação mais alargada no futuro, em continuidade e em colaboração com outras áreas. Analisámos tendências e diagnosticámos o imaginário que, no presente, é considerado ultrapassado e que o tempo recupera através da memória e da nostalgia.

As limitações ao estudo alinhavam múltiplas possibilidades que estão pensadas em continuidade ao projeto. Antevemos o desenvolvimento desta área em futuras ações no pensamento académico, pelas múltiplas possibilidades que ficaram alinhavadas no decorrer desta investigação. Destacamos o mapeamento de taxinomias que contribuirão para a solidificação da ilustração como área de produção científica associada à prática do ilustrador. O carácter subjetivo das abordagens narrativas implica uma maior atenção ao sujeito, destacando o autor num plano de destaque para a prática da ilustração. A relação com o corpo académico permite-nos criar direções futuros no acompanhamento de novos estudos alicerçados na relação entre a identidade portuguesa e a ilustração a ser produzida em Portugal. A transversalidade deste campo de ação permite a interdisciplinaridade atendendo a outras áreas que extrapolem o campo visual, a ligação com as ciências humanísticas e sociais, a semiótica, a escrita ou a história.

Parte do desenvolvimento assente em estudos de caso denotaram necessidade de maior amplitude de estudo. Os exercícios desenvolvidos com o grupo de estudantes de mestrado necessitaria de mais tempo e dedicação, entendemos que o período de um semestre terá sido limitado na análise das hipóteses levantadas pelos estudantes. Um acompanhamento mais alargado no tempo teria contribuído para soluções mais assertivas e por consequência mais reveladoras das relações entre trabalho académico e trabalho de autor.

Inventário de ações futuras

O desenvolvimento desta tese deixou antever uma série de possibilidades que estão previstas em continuidade após a sua conclusão. Através de consequências tangíveis ao desenvolvimento do estudo foram produzidos projetos que serão mantidos em continuidade, assim como criadas estruturas para o enquadramento da investigação em ações futuras:

- 1 – A inscrição da relação entre património popular e cultural português e a ilustração contemporânea no currículo académico para a área da ilustração.
- 2 – A mudança de paradigma na relação entre a prática de ilustração e o sujeito. Promover o discurso conceptual e subjetivo nos projetos desenvolvidos com a comunidade de estudantes.
- 3 – Pelo crescente interesse da comunidade de estudantes pela ilustração, visível no número de inscrições na unidade curricular optativa de ilustração, ampliar as possibilidades de especialização nesta área, como a criação de um plano de estudos para o segundo ciclo.
- 4 – Enfatizar a promoção da ilustração com recurso ao imaginário tradicional e popular português, como mecanismo contemporâneo de valorização patrimonial.
- 5 – A manutenção do site Portugal Portefolio em forma de arquivo e memória de ocorrências para o contributo da definição identidade portuguesa. Divulgar e apelar à colaboração, mantendo o site como um organismo vivo, testemunhal das múltiplas ocorrências ligadas à identidade portuguesa.
- 6 – Continuidade com a curadoria em espaços de exposição, em particular a galeria Dama Aflita, implantando este espaço no tecido cultural português para a promoção e divulgação da ilustração.
- 7 – Colaboração com o festival futureplaces, na forma dos *citizen labs*, envolvendo a comunidade local.
- 8 – Está a ser trabalhada a produção de uma exposição de grande dimensão, com apoios e *sponsors*, com vista à divulgação da ilustração portuguesa no panorama internacional.

- 9 – A colaboração com o projeto “Amor Cruzado”, já aprovado pelo Município de Vila Verde. O projeto consiste na residência artística com ilustradores e bordadeiras certificadas, uma produção da Casa dos Carvalhais, em parceria com a galeria Dama Aflita, com a parceria institucional e apoio financeiro do Município de Vila Verde e Restaurante Torres.

Considerações finais

A permeabilidade deste projeto na prática do investigador enquanto ilustrador e docente foi constante ao longo de todo o processo de trabalho, criando relações contributivas que enriqueceram o espólio conceptual e narrativo nas duas áreas profissionais: docente e ilustrador. A prática e o processo afirmaram-se como conceitos essenciais para a solidificação da presente tese e para a experiência testemunhal do autor como ilustrador e artista.

A sistematização do conhecimento e a produção de conteúdos científicos contribuíram para o desenvolvimento da ilustração no plano curricular gerido ao longo desta investigação e afirmou-se como trabalho fundamental na passagem de testemunho para com os estudantes. O envolvimento com os ilustradores e artistas que generosamente colaboraram com este projeto, assim como os estudantes que contribuíram com esta tese no seu percurso académico, solidificou a criação de redes transversais que potenciaram a formação de uma grande comunidade.

Do ponto de vista pessoal, os conceitos abordados foram embebidos na experiência e na prática do trabalho de ilustração que paralelamente tenho vindo a desenvolver, reforçando ideias e consolidando abordagens formais e narrativas. A produção do meu trabalho de ilustrador em paralelo às temáticas que trabalhei ajudou a solidificar certezas, nas estratégias formais, na relação com os materiais, na representação do figurativo, nas orientações narrativas e nas estratégias do desenho.

A atenção dedicada a este tema em particular convergiu numa série de iniciativas que acrescentaram experiência e ordem às dúvidas que flutuavam em torno do meu trabalho. Tive o privilégio de colaborar com artesãos e profissionais que engrandeceram as minhas

possibilidades na produção de imagens ilustradas adaptadas a artefactos. A oportunidade de orientar grupos de trabalho em função deste tema em particular ampliou o meu leque de referências desbravou territórios para desenvolvimentos futuros.

É importante acentuar a estreita ligação entre o trabalho prático e o trabalho de investigação teórico que levou a tomadas de opções e a mudanças de direção no caminho que foi traçado para esta investigação. Foram testados campos de trabalho onde as conclusões não levavam a bom porto, caminhos sem retorno mas que redirecionaram a fluidez do trabalho para outros lugares mais afirmativos. Parte destes caminhos não estão contemplados no trabalho embora tenham sido fundamentais para a solidez do projeto final. Foram experimentadas soluções por tentativa e erro deixando de parte fragmentos residuais dos percursos pelos quais poderia ter sido conduzida a investigação. Estas variações de percurso não foram consideradas como trabalho perdido, mas reforçaram as ideias e os conceitos que são apresentados nas conclusões deste trabalho.

A relação com o folclore e a cultura popular foi sendo absorvida de forma natural nos meus processos de trabalho, ampliando as metáforas em torno da iconografia portuguesa, integrando novas simbologias que não estavam previstas no meu trabalho quando nos propusemos a trabalhar este tema.

A ideia defendida na tese de que a ilustração contemporânea é em parte influenciada pela experiência íntima do ilustrador a partir das suas referências pessoais e quotidianas está presente nos campos de trabalho apresentados, tanto nos casos de estudo como no percurso no meu percurso. Estas referências estão acentuadas na pesquisa direcionada para o tema proposto, assim como experiências que acidentalmente tomaram o lugar durante o período de investigação. A identidade e as referências às raízes culturais sempre estiveram presentes no meu trabalho, tanto de forma metafórica, simbólica ou descritiva. A minha exposição individual “Zero Atlântico”, em 2009 na cidade Luanda, permitiu uma reflexão sobre identidade e memória, uma introspeção a partir da minha história biográfica, nascido em Angola em 1973 e a viver em Portugal a partir de 1975. Nesta mostra o trabalho incidiu sobre a representação de imagens filtradas pela memória ficcionada de um passado imaginado, construído a partir das histórias contadas pela minha família, pela observação

dos álbuns fotográficos, o dispositivo maior de arquivo de memórias. Este trabalho abarcou a mestiçagem de duas culturas tão diferentes e que, ao mesmo tempo, escreveram a história também de Portugal.

Durante a minha estadia em residência, procurei vestígios das influências portuguesas em Angola, já com objetivos traçados pela motivação da investigação. Nesta ação respigadora encontrei marco indelével na arquitetura, em apontamentos da paisagem urbana, em detalhes peculiares que ainda se faziam notar nos costumes ou na vida urbana. Foi na cidade do Lubango, no interior de Angola, que encontrei cabeçudos e gigantones, ainda em uso durante o carnaval, à semelhança dos que ainda são usados nas festas de N.^a Sr.^a da Agonia, em Viana do Castelo, Portugal.

Ao reconhecer a influência tangencial de duas culturas tão diferentes num ponto tão particular, como a descoberta dos cabeçudos para a festa de Carnaval da cidade, senti validada a proposta inicial de que a cultura está impregnada, mesmo que apenas em apontamento no campo formal nas minhas raízes.

O ponto de partida traçou caminhos que nem sempre se tornaram viáveis no ponto de vista da continuidade, mas que contribuíram para a afirmação do tema e para a definição das questões que se afirmaram cada vez mais sólidas à medida que fomos delineando este percurso. Não encaramos as limitações como entraves ao desenvolvimento da investigação, mas como mudanças de rumo e criação de novas direções.

Concluimos com a consolidação de estratégias que nos pareciam difusas no início investigação. Um novo paradigma para a definição da ilustração alterou-se de forma substancial após o levantamento de testemunhos e revisão bibliográfica. A ilustração afirmou-se como uma área visual e narrativa sempre ao serviço do texto, seja este escrito, literal, oral ou conceptual. A ilustração serve sempre um fim, que apesar das suas múltiplas possibilidades está ancorada num propósito tangível.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia citada e consultada

- ALMEIDA, Graça Nicolau; GUIMARÃES, J. A. Gonçalves, *Adriano Ramos Pinto Vinhos e Arte, Ramos Pinto*, V. N. Gaia, 2013
- ÁLVARO, Egidio, COELHO, Eduardo Prado, FRANÇA, José Augusto, CARLOS, Isabel, FERNANDES, João, GONÇALVES, Rui Mário, JORGE, João Miguel Fernandes, LISPOPAD, Jorge, MAGALHÃES, Joaquim Manuel, MELO, Alexandre, MOURA, Leonel, PATO, Heitor Baptista, PINHARANDA, João, ALMEIDA, Bernardo Pinto de, PORFÍRIO, José Luís, SANTOS, David, SOUSA, Ernesto de, SOUSA, Rocha de, TODOLÍ, Vicente, *Perspectiva: Alternativa Zero*, Fundação de Serralves, Porto, 1997
- ARAÚJO, Luisa, *A Transmissão Intergeracional do Figurado de Barcelos. Intervenção no Jardim de Infância*, Tese de Mestrado em Sociologia da Infância, apresentada no Instituto de Estudos da Criança e ao Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, 2006
- ARCHER, Michael, OLIVEIRA, Nicolas; OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, *Towards installation, in Installation art*, Thames and Hudson Ltd., Londres, 1994
- ARRUDA, Luisa, Dá-me um pouco do seu lume? Sobre desenho e caricatura, in *Malhoa e Bordalo Confluências duma geração 150 anos do nascimento de José Malhoa / centenário da morte de Rafael Bordalo Pinheiro*, Museu de José Malhoa, Caldas da Rainha, 2005
- AZEVEDO, Fernando de, GOMES, José António, LETRIA, José Jorge, MATOS, Luísa Sarmento de, SOUSA, Maria Elisa, *Histórias para gente de palmo e meio – Literatura Portuguesa para Crianças e Jovens*, Câmara Municipal de Lisboa, Lisboa, 2001
- BARROCO, Carlos, VASCONCELOS, Pedro, *Art Populaire Portugal*, Institut de L'emploi et de La Formation Professionnelle, Bruxelas, 1991
- BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulações*, Relógio D'Água, Lisboa, 1991
- BELL, Roanne, HYLAND, Angus, *Hand To Eye – Contemporary Illustration*, Pentagram Design Lda., Londres, 2003
- BRANDÃO, José, AZEVEDO, Fernando de, COSTA, Orlando da, *Sebastião Rodrigues – Designer*, Fundação Calouste Gulbenkian, 1995
- BUDNITZ, Paul, I Am Plastic, *The designer toy explosion*, HNA Books, Neva Iorque, 2006
- CALADO, Isabel, *A Utilização Educativa das Imagens*, Porto Editora, Porto, 1994
- Catálogo “*Representações Marinhas na cerâmica Caldense do século XIX (exposição itinerante)*”. Caldas da Rainha: Ministério da Cultura; Instituto Português de Museus; Museu de Cerâmica, s.d. ISBN 972-776-048-1
- CLARKE, Michael, *Verbalising the Visual, Translating Art and Design into words*, AVA Book, Lausanne, 2007
- COSTA, Sara Figueiredo, ISABELINHO, Domingos, MOURA, Pedro Vieira de, *Tinta nos Nervos – Banda Desenhada Portuguesa*, Fundação de Arte Moderna e Contemporânea Coleção Berardo, Lisboa, 2011
- CORREIA, Alberto, TAPADA, Alberto, CRUZ, Angélica Lima, JORGE, Antonini, PIGNATELLI, Inácio Nuno, FERNANDES, Isabel Maria, CAMPINHO, José, BRINGEL, Maria Manuel, CALADO, Rafael Salinas, MARTINS, Rui de Sousa, *FIGURADO PORTUGUÊS: DE SANTOS E DIABOS ESTÁ O MUNDO CHEIO*, Civilização Editora, Porto, 2005
- DANCHEV, Alex, *100 Artists' Manifestos, From the Futurists to the Stuckists*, Penguin Classics, Inglaterra, 2011
- DELEUZE, Gilles, *Francis Bacon: La logique de la sensation*, 1994

- DIDI-HUBERMAN, George, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris 1992
- DOMINGUES, Álvaro, *A Rua da Estrada*, Dafne Editora, Porto, 2009
- DUNCOMBE, Stephen, *Cultural Resistance Reader*, Verso, Londres, 2002
- FERNANDES, Isabel Maria, *Meninos Gordos – Faiança Portuguesa*, Livraria Civilização Editora, Barcelos, 2005
- FIOR, Robin, *Glifo, signo, assinatura, design*, in BRANDÃO, José, AZEVEDO, Fernando de, COSTA, Orlando da, Sebastião Rodrigues – Designer, Fundação Calouste Gulbenkian, 1995
- FRANÇA, José Augusto, *A Arte em Portugal no Século XX*, Bertrand Editora, Venda Nova, 1985
- FRANÇA, José Augusto, *Rafael Bordalo Pinheiro, o português tal e qual*, Livraria Bertrand, Venda Nova, 1981
- FREDES, Andrés, *Handmade 3D*, Index Book, Barcelona, 2009
- GIL, José, Portugal, Hoje, O Medo de Existir, Relógio D'Água, Lisboa, 2004
- GODINHO, Ju, FILIPE, Eduardo, *Ilustrarte'14, Ver P'ra Ler*, Lisboa, 2014
- HELLER, Steven, ARISMAN, Marshall, *The Education of an Illustrator*, Allworth Press, Nova Iorque, 2000
- HELLER, Steven; CHWAST, Seymour, *Illustration – A Visual History*, HNA Abrams, Nova Iorque, 2008
- JANSON, H. W., *História de Arte*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa 1989, Nova Iorque, 1986
- JESSICA, Evans, HALL, Stuart, *Visual Culture: a reader*, SAGE Publications, Londres, 1999
- KEMP, Martin, *Christ to Coke – How Image Becomes Icon*, Oxford University Press, Oxford, 2012
- KLANTEN, Robert, MOLLARD, Adeline, HUBNER, Matthias, *Behind the Zines – Self-publishing Culture*, Gestalten, Berlim, 2011
- KLINE, David, BURSTEIN, Dan, *Blog! How the newest media revolution is changing politics, business, and culture*, CDS Books, Nova Iorque, 2005
- LIMA, Abreu, CORREIA, Adélio Marinho Macedo, CORREIA, Alberto, COSTA, Alves, SOUSA, Ana Cristina, FERREIRA, Ana Margarida, PIRES, Ana, CONDE, Antónia Fialho, ROSA, António Ramos, SANTOS, Bruno, MAGALHÃES, Calvet de, MILHAZES, Cláudia, TORES, Cláudio, HORTA, Cristina, CABRAL, Elisabeth, MADRUGA, Fátima, ALVES, Fernanda, FERNANDES, Isabel, JACOB, João Neto, VERMELHO, Joaquim, THEDIM, José Manuel, GANDRA, Manuel, BARRETO, Manuel Joaquim Themudo, NUNES, Maria Manuela Barreto, COUTO, Matilde, ROSA, Padre Júlio da, FERRÃO, Pedro, SÁ, Sérgio, SANTOS, Victor, *Mestre Artesanais do Século*, Catálogos FIA, Lisboa, 2002
- LOBO, Theresa, *Ilustração em Portugal I, 1910 a 1940*, IADE Edições, Lisboa, 2009
- MARTINS, Carlos, ALBINO, Cláudia, JAÑA, Alejandra, ABREU, Isabel, CELASCHI, Flaviano, PROVIDÊNCIA, Francisco, KRUCKEN, Lia, TROCCHIANESI, Raffaella, GUGLIEMMETTI, Ilaria, FILIPE, Rita, RODA, Rui, *Editoria: Design, Artesanato e Indústria*, Fundação Cidade de Guimarães, 2012
- MALE, Alan, *A Theoretical & Contextual Perspective*, AVA Publishing SA, 2007
- MICHON, Alex, BONESTEEL, Michael, *Pen to Paper*, Pictoplasma Publishing, Berlim, 2010
- MOUTINHO, José Viale, *O Grande Livro das Tradições Populares Portuguesas*, Bertrand Editora, Lisboa, 2012

- NEVES, Nuno, compilação de textos, *Portugal a Cores*, Publicações Serrote, Algés, 2013
- NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole, *How picturebooks work*, Garland Publishing, New York and London, 2001
- OLMEDO, Alba, *Behind Illustrations*, Index Book, Barcelona, 2012
- PERDIGÃO, Teresa, *Tesouros do Artesanato Português – Madeiras, Fibras Vegetais Materias Afins*, Verbo, Lisboa, 2001
- PERDIGÃO, Teresa, *Tesouros do Artesanato Português – Olaria e Cerâmica*, Verbo, Lisboa, 2003
- QUENTAL, Joana, *A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação*, Tese de Doutoramento apresentada na Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009
- RANCIÈRE, Jacques, *O Espectador Emancipado*, Orfeu Negro, Lisboa, 2010
- REIS, Carlos, *A nota justa ou o traço que cria*, em Malhoa e Bordalo, confluências de uma geração.
- RESS, Darrel, *How to be an Illustrator*, Laurence King Publishing Ltd, Londres, 2008
- RIBEIRO, Alda, MAURÍCIO, Rui, BRANCO, Maria João, *Margens e Confluências, um olhar contemporâneo sobre as artes*, ESAP, Porto, 2008
- RIBEIRO, Arthur; SESINANDO, Bartholomeu, *Arte e Artistas Contemporâneos*, Livraria Ferin, Lisboa, 1896.
- ROSE, Aaron, STRIKE, Christian, WALNESLEY, James E., WEYLAND, Jocko, *Beautiful Losers, Arte actual y cultura urbana*, Caja Madrid, Madrid, 2008
- SCHERER, Bernd M., *Prepare for Pictopia*, Pictoplasma Publishing, Berlim, 2009
- SILVA, Susana Maria Sousa Lopes, *A Ilustração Portuguesa para Infância no Século XX e Movimentos Artísticos: Influências Mútuas, Convergências Estéticas*, Tese de Doutoramento em Estudos da Criança na Especialidade de Comunicação Visual e Expressão Plástica, defendida em 2011 na Universidade do Minho
- SOUSA, Ernesto de, *Itinerários*, Casa de Serralves, Lisboa, 1987
- TAVARES, Cristina Azevedo, *Malhoa e Bordalo: Ideário de uma exposição*, Catálogo da exposição “150 anos do nascimento de José Malhoa, Centenário da morte de Rafael Bordalo Pinheiro”, Coordenação de Matilde Tomaz do Couto, Caldas da Rainha, 2005
- VIVAS, Vicente Pla, *La ilustración gráfica del siglo XIX*, Funciones y Disfunciones, PUV, València, 2010
- WIGAM, Mark, *Pensar Visualmente, Lenguaje, Ideas y Técnicas para el Ilustrador*, AVA Book, Barcelona, 2007
- ZEEGEN, Lawrence, *The Fundamentals of Illustration*, AVA Book, Lausanne, 2005
- Catálogo da exposição “150 anos do nascimento de José Malhoa, Centenário da morte de Rafael Bordalo Pinheiro” Coordenação de Matilde Tomaz do Couto, Caldas da Rainha, 2005

Sites consultados

<http://almanaquesilva.wordpress.com> (consultado a 12/7/2013)

<http://malomil.blogspot.pt/2012/02/surreal-policial-o-caso-das-capas-da.html> (consultado a

12/7/201)

<http://www.aiga.org/medalist-lucianbernhard> (consultado 18/7/2010)

http://www.illustratorpartnership.org/01_topics/article.php?searchterm=00072 (consultado a 18/7/2010)

http://www.illustratorpartnership.org/01_topics/article.php?searchterm=00072 (consultado a 18/7/2010)

<http://www.eyemagazine.com/feature/article/emotion-graphics> (consultada a versão online a 20/09/2011)

http://www.pictoplasma.de/festival_archives/2006/contact/call_for_papers/Callforpapers.pdf (consultado a 14/2/2010)

<http://researchrepository.napier.ac.uk/3620/> (consultado a 23/5/2012)

<http://www.juliacota.com/index.php?p=inicio&c=2> (consultado a 17/7/2013)

http://www.portugal.portefolio.org/v2/?page_id=6 (consultado em maio de 2012)

<http://candidaturadabugiadaemouriscada.com/> (consultado a 12/6/ 2012)

<https://www.museodelprado.es/educacion/educacion-propone/aniversarios-y-conmemoraciones/2010/v-centenario-de-la-muerte-de-botticelli/historia-de-nastagio-degli-onesti> (consultado a 27/6/2012)

<http://www.ncoisasnossas.com/pt/catalogo/go/e-artes-e-tendencias-espacos-ha-duas-marias-na-terra> (consultado a 12/6/2013)

<http://bichosetecabecas.pt> (consultado a 21/3/2013)

<http://www.rui-ricardo.com> (consultado a 12/7/2013)

<http://www.dglb.pt/sites/DGLB/Portugues/autores/Paginas/PesquisaAutores1.aspx?AutorId=13361>, (consultado a 13/7/3013)

[ttp://www.dn.pt/revistas/nm/interior.aspx?content_id=2352058](http://www.dn.pt/revistas/nm/interior.aspx?content_id=2352058) (consultado a 13/7/3013)

Referências das imagens

<http://jramosfranco1.blogspot.pt/2011/01/nao-sao-as-circunstancias-que-decidem.html>

http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/OBRAS/IlustracaoPort/1920/N770/N770_item1/index.html

<http://diasquevoam.blogspot.pt/2010/11/leitura-para-todos.html>

<https://2and2makesfive.wordpress.com/tag/the-melancholy-death-of-oyster-boy-other-stories/>

<https://www.theantiquarium.com/item/003182/george-cruikshank-dandies-of-1817-monstrosities-of-1818>

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:George_Cruikshank_Oliver_Twist.gif

<http://www.liverpoolmuseums.org.uk/walker/exhibitions/edward-lear/poet.aspx>

<http://www.rabbit.org/journal/5-2/storyofahare.html>

<http://wlaczpolske.pl/index.php?etap=10&i=973>

http://en.wikipedia.org/wiki/Aubrey_Beardsley

<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/publicite/collections-97/l-univers-de-la-publicite/metiers-et-grands-noms/affichistes/jules-cheret-1836-1932-1913>

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alfons_Mucha_-_1896_-_Autumn.jpg

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viúva_Lamego_\(Alm_Reis\)_7123.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viúva_Lamego_(Alm_Reis)_7123.jpg)

<http://www.picassomio.com/ramos-pinto-poster-843940.html>

<http://www.britannica.com/EBchecked/media/67520/Plakatstil-poster-for-Priester-matches-designed-by-Lucian-Bernhard-1905>

<http://www.espoarte.net/arte/loriginaleuniverso-di-depero-al-museo-archeologico-regionale-di-aosta/>

http://www.greatvintagegraphics.com/meet_the_art_and_the_artist/dubo_dubon_dubonnet_cassand.html

<http://almanaguesilva.wordpress.com>

<http://ethoscracia.blogspot.pt/2012/06/maria-keil-1914-2012.html>

<http://almanaguesilva.wordpress.com>

http://diasquevoam.blogspot.pt/2010_12_01_archive.html

<http://www.lisboapatrimoniocultural.pt/ARTEPUBLICA/AZULEJARIA/PECAS/Paginas/Painel-OMar.aspx>

http://www.infopedia.pt/mostra_imagem.jsp?recid=5857

<http://deliteratura.blogs.sapo.pt/15557.html>

<http://virtualbss.com/book/?p=1798>

<http://chilicomcarne.blogspot.pt/2005/12/zurzir-o-gigante.html>

<http://osgajosdamula.blogspot.pt/2008/12/mula-no-furaco-mitra.html>

http://www.leconcombre.com/concpost/us/postcard4/alfred_e_neuman.html

<http://geek-news.mtv.com>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Grupo_do_Leão

http://alexandrepomar.typepad.com/alexandre_pomar/2010/01/até-sábado.html

<http://www.devoir-de-philosophie.com>

<http://www.ncoisasnossas.com/pt/catalogo/go/e-artes-e-tendencias-espacos-ha-duas-marias-na-terra>

<http://www.snpcultura.org/>

<http://upart.wordpress.com/destaques/julia-cota/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Hello_Kitty](http://en.wikipedia.org/wiki>Hello_Kitty)

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Emily_the_Strange_01.jpg

<http://www.wikiart.org/en/takashi-murakami/mr-dob-all-stars-oh-my-the-mr-dob-1998#close>

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michael_Lau_Gardener_figure_91.JPG

<https://www.flickr.com/groups/910645@N22/pool/12371152@N06/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bearbrick>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse

<http://www.jeremyriad.com/blog/art/3d/art-multiples/porcelain-bunniguru-by-nathan-jurevicius/>

<http://garybaseman.com>

<http://www.rektoverso.be/artikel/het-succes-van-de-emotionele-iconografie>

<http://www.fluxfactory.org/art4sale/sold/motomichi-nakamura-2/>

<http://we-make-money-not-art.com/>

<http://www.digitalartsonline.co.uk>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_(film))

http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Tank_Girl.png

<http://www.magic-pony.com/pages/nathan-jurevicius-scarygirl-book-launch>

<http://www.jamesmaybe.com/>

<http://archives.frederatorblogs.com/>

<http://pieceoplastic.com/index.php/2218/the-little-fella-by-tokyoplastic/>

ANEXOS

ALICE GEIRINHAS

Como é que conseguiram produzir e juntar esforços para criar a bienal de ilustração portuguesa?

Não estive desde o início, sempre participei como ilustradora. Em 2000 o Jorge Silva (direção de arte) e o João Paulo Cotrim (direção da bedoteca de lisboa) convidaram-me para ser membro do júri. Um ilustrador convidado (a partir do segundo ano) faria a capa e seria convidado para júri. Em 2000 fiz a capa, e manteve-se o formato. Sempre dois elementos do júri, mais um ilustrador que se teria ter destacado durante o ano. Aconteceu comigo, com o Paulo Patrício e com o António Jorge Gonçalves (?).

Quando cheguei à bedoteca, fiz o catalogo de 2002 e não me identifiquei com o modelo de avaliação dos projetos. O J.P.C já não era diretor, passei a ser eu, o Jorge Silva e convidámos André Letria para a capa e júri. O processo de seleccionar ilustrações era cansativo e pouco produtivo, muitas interrupções o que tornava o trabalho pouco eficaz e perdia-se muito tempo. Na ultima edição convidámos o Vicente Ferrer, mesmo sendo de fora estava muito familiarizado com o meio e com Lisboa. Alterámos o modelo, durante três dias consecutivos, espalhámos os desenhos pelo chão e fomos fazendo a selecção de uma forma mais sistematizada, tornando o sistema mais operativo. Infelizmente não teve grandes consequências porque acabou o projeto logo a seguir não conseguindo testar o sistema.

2004 coincidiu com a efervescência dos blogues, plataformas de publicação online simplificadas que cativaram a edição de portfolios, por parte dos ilustradores. O mesmos blogues foram criando redes de ligações, fomentando uma comunidade de Ilustradores. Facilitou o vosso trabalho de pesquisa enquanto comissários? Alguns autores, com trabalho de excelência, tinham pouco ou nenhum trabalho publicado nas estruturas convencionais.

A selecção dos autores não era por convite, haviam os habitués e havia uma selecção a partir de portfolios de candidaturas de ilustradores que não conhecíamos. A divulgação nos blogues criou mais impacto. Ainda não existiam redes sociais como facebook, mas os blogues portfolios criaram uma rede ou comunidade de ilustradores.

Houve uma identidade no critério de selecção dos ilustradores?

A exposição central teria como pressuposto a diversidade, sem tema. Tentávamos perscrutar trabalho publicado e não publicado, sendo que o tema pressuposto seria mesmo essa diversidade, mostrar e divulgar todo o trabalho que estava a ser produzido durante o ano anterior e o ano do catálogo. Havia exposições satélite com temas, em 2002 o tema era a ilustração infantojuvenil, em 2004 o enfoque era mais distinto, como por exemplo a exposição do Posada, uma exposição da obra gráfica do artista mexicano que andava a circular pela Europa e conseguimos trazê-la a Lisboa.

A exposição acabou em 2004, queres comentar?

A bedoteca não acabou nesta altura, foi morrendo aos poucos. Eu saí em 2006. As exposições eram financiadas e nesse ano não foi orçamentada, havia dívidas para pagar e não tínhamos orçamento aprovado não conseguimos continuar o projeto. Um bocado como a situação atual do país. Também estive relacionado com questões políticas, autárquicas e mudanças de cadeira da presidência da câmara de Lisboa, um jogo político que interferiu negativamente com esta área cultural.

O fim da bienal teve um impacto grande... era um evento importante para a divulgação da ilustração.

Esta geração mais nova talvez não se aperceba do impacto. Quem viveu este momento teve noção da perda da bienal para a ilustração. Fazíamos serviço educativo, tanto durante as mostras como na bedeteca.

Como vê este boom da ilustração a partir de 2004, com muitos ilustradores a começarem a trabalhar e a tornarem o seu trabalho visível?

Eu acho que se clarificou o papel da ilustração. Esta geração está muito mais ligada à comunicação e ao design e a minha geração à pintura e às belas artes. Esta familiaridade ou contaminação do design com a ilustração tornou-se muito vantajoso e fez mais sentido. Isto tem-se vindo a clarificar não só em Portugal mas também nos Estados Unidos, como refere a História da Ilustração, pelo Steven Heller e o Seymour Chwast. De certa forma são os designers em sintonia com os ilustradores que estão a fazer a história, estão a contribuir para clarificar o papel ou posição da ilustração contemporânea. Abrir o campo do design à ilustração, que quanto a mim é o campo onde naturalmente a ilustração se encaixa sem haver posições hierárquicas.

Consideras importante definir o campo da ilustração. É importante haver trabalho publicado? Que a ilustração deve estar relacionada com o editorial e o que divide o ilustrador do artista?

Há uma fronteira muito ténue entre uma área e a outra. Os autores que se intitulam de ilustradores sem terem nenhum trabalho publicado, quanto a mim é um eufemismo, ou uma esquizofrenia se lhe quiseres chamar de outra forma. Eu acho que o ilustrador é um autor que ilustra e que tem uma encomenda de um diretor de arte ou de um cliente, ou ser designer e desenvolver ilustração no seu modus operandi, tendo uma ideia por trás uma encomenda, uma proposta numa perspectiva comercial. Estes novos autores não são ilustradores, podem ser artistas. Devem ter algum problema em autodenominar-se artistas. Esta recente abordagem ao desenho como arte final e não linguagem intermédia para se chegar a uma conclusão é um fenómeno que se implantou já desde os anos noventa. É uma questão de terminologia, não será importante definir-se como artista ou ilustrador. Penso que é uma abordagem muito fluida e gasosa neste campo que contribui para alguma confusão.

A relação entre a ilustração contemporânea e alguns arquétipos locais, o figurado português, o artesanato, parece-te uma proposta possível para esta recente geração de ilustradores?

Acho interessante essa relação entre o figurado, não é uma associação muito comum, mas que é visível nalguns casos. O figurado português transformou-se em soft figurado, soft no sentido de mole por causa dos tecidos, a soft sculpture.

Um símbolo de identidade portuguesa que poderias ilustrar.

Sempre gostei muito de galos de Barcelos.

ANDRÉ DA LOBA

Como defines o teu trabalho enquanto ilustrador?

Em movimento.

Podes resumir o teu percurso, ou de de outra maneira, como chegaste à ilustração?

Basicamente começou com o Design na universidade. A ilustração dava-me mais espaço para poder dizer as coisas. Quando acabei a universidade andei por aí a passear e acabei por vir parar a Nova Iorque onde percebi que era viável fazer ilustração e viver disso.

A gestão entre o comercial (encomenda) e o pessoal (auto-narrativo) representa uma fronteira entre dois tipos de trabalho ou achas que facilmente se podem diluir?

Felizmente que cada vez mais se valoriza a ideia de “voz própria” e a ideia de comercial e pessoal se mistura. Já não se contracta um ilustrador pela técnica ou cores que usa, mas pela maneira como pensa e se explica.

Tens influências da cultura popular portuguesa no teu trabalho, algum exemplo em particular?

Como sou de Aveiro, claramente os Moliceiros. Lembro-me desde pequeno ter um fascínio grande pelos gigantes também. Presépios caretos, saias minhotas, Galo de Barcelos, Máscaras de Sendim, etc...

O teu percurso levou-te a trabalhar fora de Portugal, consideras que é importante o reconhecimento no estrangeiro para consolidar o teu trabalho aqui?

No imaginário colectivo, Nova Iorque está envolta por uma aura de admiração e de realização. Ideia imortalizada pela canção Frank Sinatra, “if you can make it there, you can make it anywhere. New York, New York”... E por isso acho que o facto de viver e trabalhar aqui me faz parecer mais interessante do que realmente sou...E claro que qualquer director criativo no mundo gosta de poder colaborar com alguém que trabalha regularmente com o NY Times ou a Time Magazine...

André da Loba não é o teu nome verdadeiro, é uma personagem? um alter ego? Como é que desenhaste a tua identidade?

André da Loba veio da necessidade de diferenciar o meu trabalho de Design do meu trabalho de ilustração. Na altura decidi fazer uma homenagem a uma das minhas bisavós paternas, que foi mãe solteira no início de 1900, o que, como podes imaginar, não era bem visto na altura. Por isso, na aldeia, deram-lhe a alcunha de Ana Loba. E a minha ideia era que a minha ilustração existisse nesse sentido, por amor, sem correntes e sem olhar para trás.

Nos últimos dez anos, mais ou menos, notou-se uma efervescência em relação à ilustração em Portugal, sentes que as novas gerações de autores são mais dinâmicas na criação de estruturas e promoção do seu trabalho?

Não sei se as novas gerações são mais dinâmicas... mas somos de certeza mais – em quantidade, mais educados (quase todos passámos pela universidade) e temos plataformas como o facebook ou o Behance que nos fazem estar em todo lado numa fracção do tempo.

Há algum autor com quem gostarias muito de trabalhar? Porquê?

Com a Teolinda Gestão, porque a conheci à tempos e gostei muito de falar com ela.

Gary Baseman diz que o seu trabalho se define como “Pervasive Art”, um trabalho permeável que habita vários suportes ou media. Pensas que a ilustração contemporânea se enquadra nesta definição?

Completamente, até acho que esta filosofia devia ser aplicada a tudo o que esta geração faz. Para mim, enquanto profissionais devíamos existir em todos os suportes que conseguirmos porque só assim é que conseguimos definir. Já nada é como na geração dos nossos pais em que se fazia uma só coisa a vida inteira. Agora podemos ser quase tudo o que quisermos, quando quisermos... e isso faz-nos mais interessantes enquanto criadores.

Pensas que é importante traçar fronteiras para a definição de ilustração?

Sendo a ilustração o acto de iluminar, acho que devíamos iluminar tudo o que sentimos que precisa de ilustração. Julgo que as definições neste caso são inimigos da (r)evolução o que é contrário à própria definição... faz sentido?

Na tua opinião, qual o futuro recente ou o caminho a seguir para a Ilustração portuguesa?

Eu acho que a ilustração Portuguesa, sendo que nunca esteve em perigo de morrer, está bem de saúde. Como disse antes, somos muitos e há muitos bons ilustradores Portugueses. Isto de falar de países na ilustração em termos de países cada vez é mais complicado porque com a internet todas as fronteiras geográficas se estão diluir. Em Portugal em particular a única coisa que me parece que falta é espaço/estruturas para absorver tanto pensamento interessante que temos vindo a gerar. Quer em termos de edição, quer nas galerias, quer no design. Mas acredito que a seu tempo mais espaços vão ser criados para que mais e melhor ilustração possa existir.

Se pensares num símbolo ilustrado para definir a cultura portuguesa o que é que te vem imediatamente à cabeça?

Uma onda.

CRISTINA SAMPAIO

Integraste a equipa de comissariado da exposição bienal de ilustração portuguesa em 2004. Esta exposição foi a última grande exposição em Portugal de visibilidade nacional para a ilustração portuguesa, como surgiu o convite?

O convite partiu da directora da Bedeteca de Lisboa, Rosa Barreto. Em 2001 eu tinha tido uma exposição individual na Bedeteca, comissariada pelo então director, João Paulo Cotrim. Não sei se o convite terá sido feito por causa disso.

Na selecção dos ilustradores houve uma tentativa de mapear uma geração de Ilustração portuguesa?

O principal critério de selecção foi, evidentemente, a qualidade dos trabalhos. Mas o júri tentou que houvesse uma representação o mais alargada possível. O facto de sermos os três (eu, Alice Geirinhas e Vicente Ferrer) bastante distintos a nível de trabalho e gosto pessoal, julgo que ajudou. No que toca ao que devia ficar de fora, estávamos razoavelmente de acordo. Mas já passou tanto tempo, que não me lembro de detalhes.

Que grandes diferenças sentes na ilustração portuguesa entre 2004 e nos nossos dias?

Continua a haver ilustradores de excelente qualidade. Muitos dos que existiam em 2004 permanecem activos. E há os que têm vindo a surgir. Mas, quanto a estes, se não fosse a visibilidade que a Internet lhes permite, possivelmente eu nunca teria ouvido falar da maioria deles. Quantos existem que se sustentam da ilustração? Cada vez há menos investimento na ilustração, sobretudo a nível da imprensa. Possivelmente o futuro está no online, mas enquanto não for interiorizado que o trabalho de ilustração para a net tem de ser devidamente remunerado, vejo esse futuro muito negro.

Pensas que a bienal de ilustração poderia funcionar como plataforma de divulgação, agenciamento ou promoção da ilustração portuguesa, para além do evento?

A bienal de Ilustração Portuguesa, integrada no Salão Lisboa, organizada pela Bedeteca, funcionou de facto como um meio de divulgação, sobretudo devido ao excelente catálogo que a acompanhava. O catálogo era consultado por directores de arte de jornais, revistas ou agências de comunicação ou publicidade. Era um directório muito prático, com os contactos de todos os ilustradores representados.

Para além disso, a impecável organização da exposição era muito prestigiante para os ilustradores que nela participavam.

Podes, de forma resumida, falar-nos um bocado do teu percurso, ou de de outra maneira, como chegaste à ilustração?

Eu fiz o curso de pintura da Escola de Belas Artes de Lisboa, porque na altura não existia um único curso de ilustração ou de BD em Portugal. A pintura não me interessava nada, o que eu queria era fazer BD. Antes de entrar para a ESBAL, já tinha publicado duas BD numa revista que existia na altura (1976), com direcção do Victor Mesquita, primeiro, e do Eduardo Nobre, depois. Chamava-se “Visão”. Particpei também em fanzines e pequenas publicações. Em 1985, depois de terminar o curso, comecei a colaborar na revista da Federação Nacional dos Professores. Foi este passo que me aproximou mais da ilustração/cartoon e me afastou da BD. A par disso, comecei a ilustrar livros infantis. Em 1989 fui convidada pelo Henrique Cayatte para integrar a equipa fundadora do

Público. Foi no Público que consolidei a minha vertente de cartoonista e de ilustradora de imprensa. E foi também no Público que troquei o analógico pelo digital.

Nesta altura vivias exclusivamente da ilustração? Era uma profissão sustentável?

Eu comecei a viver da ilustração em 1985. Quando estive no “Público”, entre 1989 e 1999, fazia parte do quadro, mas o meu trabalho no jornal tinha uma componente considerável de infografia. Em 1999 decidi sair do jornal para me dedicar exclusivamente ao desenho editorial, que é desde essa altura a minha única fonte de rendimentos.

O teu trabalho, de forma indirecta, ajudou a construir a identidade do jornal “Público”, em 1990. De certa maneira eras a imagem ilustrada do jornal com participações regulares não só na área do cartoon, como também da ilustração editorial ou da infografia. Sentias uma responsabilidade acrescida?

Logo no início, quando o jornal ainda estava a ser projectado, a minha função foi a de organizar a secção de infografia. Foi esse o meu grande desafio, principalmente porque era uma coisa inédita em Portugal, e os meios utilizados, o computador, também eram novidade. Isso é que representou a minha “responsabilidade acrescida”. A ilustração e o cartoon vieram como uma mais valia, com naturalidade, porque era aquilo que eu já trazia comigo, que eu já fazia antes. O facto de o meu trabalho ter feito parte da identidade do jornal foi algo que aconteceu sem ser programado. Foi acontecendo, foi ganhando peso e consistência.

Durante este período, a tua estreita ligação com o “Público” obrigou-te a um trabalho bastante intenso, foi de difícil gestão esta produção regular e constante de ilustração?

O trabalho na redacção era de facto muito intenso, muito stressante e cansativo. Eu tinha uma equipa de infografistas a trabalhar comigo e tinha de gerir o fluxo diário de pedidos, tanto a nível de infografia como de ilustração. Foi justamente para me libertar dessa sobrecarga, mental e horária, e para apostar exclusivamente no desenho de imprensa, que eu me tornei freelancer.

Em relação ao cartoon conseguias atribuir diferentes significados às imagens através do humor. Em relação à ilustração, em particular das notícias, como conseguias representar e ao mesmo tempo atribuir o lado emotivo ou poético no teu trabalho?

Eu não estava condicionada à estrita representação das notícias, a direcção e os editores davam-me bastante liberdade. Os textos funcionavam como um mote. A partir daí eu podia derivar e dar largas ao humor ou, como tu dizes, ao lado mais poético da imagem. Nem sempre, mas a maior parte das vezes eu divertia-me de facto a fazer as ilustrações.

Lembras-te de alguma história que te tivesse marcado durante esta colaboração?

Há sempre episódios memoráveis, em dez anos de trabalho na redacção de um jornal. Mas para contar aqui... prefiro referir um texto que eu escrevi (e que te envio), a propósito das situações desastrosas que por vezes aconteciam com as minhas ilustrações, e que me desesperavam.

Chama-se “Como arruinar uma ilustração em dez lições”.

O teu trabalho tem uma identidade muito forte, grandemente sustentado no desenho vectorial. Sentiste-te sempre confortável com esta ferramenta fortemente apoiada no meio digital ou por vezes sentiste necessidade de experimentar outros caminhos?

Eu na realidade comecei pelo analógico. Pode-se dizer que dominava bem a tinta da china e os aparos, os pincéis, o guache e as ecolines ou os lápis de cor. Esse caminho já tinha, portanto, sido experimentado. O grande desconforto foi justamente quando tive de começar a usar o computador e adaptar o meu estilo à ferramenta digital. Isso nota-se nos meus primeiros desenhos para o Público, nota-se que eu estava a tactear, a experimentar, a tentar perceber o que é que eu poderia fazer com um rato, um monitor, e os arabescos do Illustrator que, ainda por cima, nessa altura não permitia trabalhar em preview. Era tudo muito abstracto, muito indirecto. Hoje em dia estou muito mais confortável com o digital e, curiosamente, o meu desenho está mais próximo do que era quando eu ainda funcionava em modo analógico. De certo modo nunca deixei de funcionar em modo analógico, pois faço os meus esboços a lápis sobre papel.

Quais são as grandes referências para o teu trabalho?

As minhas primeira grande paixão foi o Tintim. Nunca deixou de ser. O desenho do Hergé (& companhia...) continua a fascinar-me. Depois veio a Mafalda. Mas, do Quino, o que eu sobretudo aprecio são os cartoons. O Quino tem um sentido de humor e um traço com o qual eu muito me identifico. Adoro o lado poético (Philémon) e o lado negro do Fred. Delicio-me com o nonsense do Gary Larson. E sempre me fascinou o rigor e a excelência do João Abel Manta, com o qual tomei contacto muito cedo, através dos meus pais.

Podia referir muitos outros nomes que admiro, uns menos recentes, outros mais recentes (como o Chris Ware), mas estas são as referências fundadoras do meu traço e do meu estilo de humor.

O que te leva à inspiração?

Não sei se se pode falar de “inspiração”. O pensamento visual e o sentido de humor crescem com o tempo e com a experiencia, são treinados ao longo de muitos anos de trabalho. E as ideias acontecem, pode-se dizer, com naturalidade. Há momentos em que tenho de me esforçar, de me “espremer”, mas são, felizmente, raros.

Tenho dois modos de abordar o meu trabalho. Um é derivado de uma encomenda. O outro é derivado da minha necessidade premente de reagir aos assunto da actualidade. Quando os dois coincidem, excelente!

Hoje os novos ilustradores têm mais autonomia na publicação do seu trabalho, existem mais editoras independentes, a possibilidade de publicação online permite maior abrangência de audiências, achas que este fenómeno foi responsável por uma maior proliferação da ilustração?

Esses dois factores que referes são obviamente responsáveis por uma maior proliferação da ilustração. E se, por um lado, essa proliferação e acesso à net significa maior visibilidade, por outro lado, duvido que signifique maior viabilidade, no sentido de permitir aos autores serem financeiramente autónomos. Também não tenho dados para avaliar o impacto num público mais alargado, para além de um restrito círculo de fans e de “connaisseurs”.

A cultura popular portuguesa influencia o teu trabalho? Em que sentido?

Não creio que a cultura popular portuguesa tenha uma particular influência no meu trabalho. Uso frequentemente a figura do Zé Povinho, mas Rafael Bordalo Pinheiro não é propriamente cultura popular portuguesa.

Se tiveres que desenhar um símbolo de iconicidade para Portugal o que farias?

Já o fiz. Mando-te aqui o desenho.¹

¹ A ilustração de Cristina Sampaio está presente no final da entrevista

COMO ARRUINAR UMA ILUSTRAÇÃO EM 10 LIÇÕES

INTRODUÇÃO

Com base na minha longa experiência de trabalho num jornal diário, escrevi este pequeno manual, em dez lições, sobre o perfeito modo de arruinar uma ilustração. Destina-se ao uso de directores, editores, jornalistas e paginadores que trabalhem na imprensa escrita. Espero que esta minha singela contribuição possa ajudar a melhorar a tarefa de todos aqueles que pretendem arruinar as ilustrações que publicam. Espero também que contribua para que os ilustradores saibam com o que podem contar.

LIÇÃO N.º 1

Um artigo deve ser sempre ilustrado com uma fotografia. Só quando for de todo impossível recorrer à fotografia, é que deve ser encarada a hipótese de utilizar uma ilustração. Ou quando existir um buraco na página e não se saiba como o tapar.

LIÇÃO N.º 2

O ilustrador não deve ser escolhido por um director de arte. É fundamental deixar essa tarefa a cargo do jornalista. Quanto menos o jornalista perceber de ilustração e quanto menos ilustradores conhecer, melhor. É absolutamente necessário que o estilo do trabalho do ilustrador não tenha nada a ver com o assunto do artigo.

LIÇÃO N.º 3

Antes de encomendar uma ilustração, é fundamental deixar marinar o pedido. Esperar até à sua inevitabilidade. Só então se deve telefonar ao ilustrador. Nunca se deve dar ao ilustrador mais de duas horas para ter a ideia, fazer a ilustração e entregá-la na redacção.

LIÇÃO N.º 4

Sempre que possível, não se deve permitir ao ilustrador ter ideias. As ideias têm de lhe ser dadas pelo jornalista ou pelo editor. De preferência, o jornalista deve entregar ao ilustrador um pequeno esboço da ilustração a executar.

LIÇÃO N.º 5

A ilustração deve ser digitalizada, para entrar na página, por alguém que lhe corrija os defeitos. Se a ilustração for a cores, as cores devem ser optimizadas pelo operador do “scanner”, de modo a que fiquem diferentes do original. Trabalhar com um monitor descalibrado é uma ajuda essencial nessa tarefa. Baixar a resolução da imagem também pode criar efeitos interessantes.

LIÇÃO N.º 6

Quando se pede uma ilustração para página inteira, ela deve ser reduzida ao máximo e publicada a uma coluna. Quando se pede uma ilustração para um pequeno espaço, ela deve ser ampliada à largura da página ou da dupla página.

LIÇÃO N.º 7

Os espaços brancos da ilustração devem ser preenchidos, pois não estão lá a fazer nada e são desagradáveis. Uma boa solução é utilizar curandéis. E quanto mais rente à imagem ficar o texto, melhores serão os resultados.

LIÇÃO N.º 8

O paginador tem de reenquadrar a ilustração. Pode retirar um pouco em cima, um pouco em baixo, e também algo de cada um dos lados. A solução perfeita é levar a ilustração ao corte e roubar-lhe, pelo menos, metade.

LIÇÃO N.º 9

O título do artigo deve ser judiciosamente escolhido, de modo a contrariar a ideia expressa pela ilustração. O leitor deve ficar confuso. Além disso, nunca é demasiado acentuar a estupidez do ilustrador.

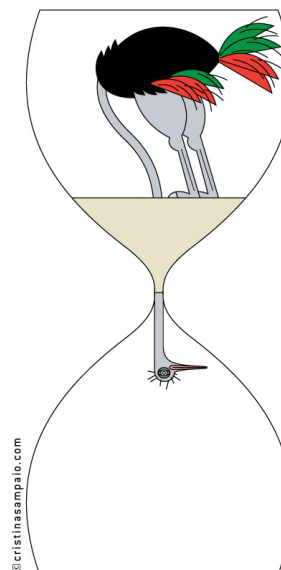
LIÇÃO N.º 10

Finalmente, deve-se recomendar na tipografia que o registo das cores não seja correcto. Os desacetos de cor são fundamentais. Se os tinteiros estiverem mal regulados, então o resultado final é perfeito. E o toque de mestre será dado através da troca do fotolito do preto com o do amarelo.

LIÇÃO COMPLEMENTAR

O ilustrador é sempre culpado do desastre provocado na página, portanto o pagamento do seu trabalho deve ser o mais possível retardado. O melhor é nem lhe pagar. Em alguns casos é até de considerar o pedido de uma indemnização.

*Dedicado aos meus colegas do “Público”,
àqueles com quem tive prazer em trabalhar...
Lisboa, Abril de 1999*



JOSÉ FEITOR

Como é que decidiste que gostarias de ser ilustrador? Esta decisão está implicada com a tua formação académica?

Sou ilustrador autodidacta e amador (no sentido em que não dependo da ilustração para subsistir). Essa decisão nunca ocorreu, portanto.

És responsável por uma grande actividade cultural em torno da ilustração durante a última década, refiro-me à organização de feiras e mostras de ilustração dedicadas à edição independente e às publicações que tens desenvolvido com a Imprensa Canalha, não só de trabalho próprio mas também de colaborações com diferentes autores. Qual é a tua motivação?

Não consigo racionalizar no sentido de te dar uma resposta objectiva. Faço isto porque gosto, porque quero, porque posso. Faço isto como a pereira dá pêras.

Se recuarmos aos primeiros eventos que produziste, desde a primeira Feira Laica, em dezembro de 2004 até aos dias de hoje, que grandes mudanças encontras no panorama da Ilustração portuguesa?

A ilustração infantil ganhou em números e visibilidade. A ilustração editorial quase desapareceu. A ilustração independente, ligada aos fanzines e pequena edição (em papel ou outra) continua no seu galho pequeno. Nada de dramático, portanto.

Todo o trabalho colaborativo que tens desenvolvido envolve uma estratégia de curadoria. Como seleccionas os autores que participam nos teus eventos ou como decides com quem queres trabalhar?

Sinto dificuldade em responder a esta questão pois não tenho propriamente noção do que seja um trabalho de curadoria. Apanho a palavra nos jornais sem lhe descortinar significado palpável. Escolho pessoas com quem tenho afinidade ou cujo trabalho admiro. É uma estratégia muito pouco interessante, como vês.

Em relação à edição independente, e no teu caso em particular a Imprensa Canalha, consideras que temos um público informado e interessado a consumir este tipo de material? Pensas que teria potencial a venda das tuas edições num mercado mais alargado? Refiro-me aos grandes espaços comerciais para além dos encontros e feiras de ilustração?

As edições talvez o mereçam e o público talvez exista. Eu é que não consigo sozinho tratar de tudo isso. Acomodo-me a ir às feiras, onde vendo o suficiente para justificar a continuação do projecto que, aliás, mantenho sem preocupações materiais (de lucro).

A edição independente em Portugal é auto-sustentável?

Só posso falar por mim: a dada altura parei de fazer contas ao que gastava e ao que encaixava, porque ficava deprimido. Mas já participei em outros projectos, com outra ambição e para outros públicos, que parecem provar a existência de um público atento e consumidor, à nossa escala.

Tens retorno a partir do material que comercializas, não me refiro apenas a questões económicas.

Acho que já respondi.

O teu trabalho pessoal é muitas vezes ancorado em trocadilhos, ditados populares ou expressões que refletem uma certa identidade portuguesa. Concordas com esta observação?

Respeito todas as opiniões sobre o meu trabalho, mas prefiro não as comentar, até porque não sei fazê-lo. O meu academismo só calça o 34.

Há um lado obscuro em alguns dos teus temas, propões um determinado ambiente, um exercício na representação das personagens, como se houvesse algo mais a revelar, deixando o espaço para o observador preencher estes espaços narrativos que ficam em aberto. Consideras importante esta relação com o observador? A ilustração pode propôr este lado poético no sentido da interpretação ou deve ser explícita?

Aqui já me posso alongar: a ilustração é um meio de comunicação visual extremamente acessível e ao mesmo tempo extremamente complexo: o seu espectro vai da abordagem puramente descritiva à divagação pura. Sinto-me bem com as duas, embora tenda para a divagação, embora mantendo um forte apego à clareza gráfica e à figuração.

Muitas vezes o texto compõe as tuas imagens, o texto é também narrativo, remete para a legenda embora não seja uma descrição exacta do que acontece nas imagens, mais uma vez este lado poético é assumido como essencial na construção das narrativas. Como é que decides esta relação entre o texto e a imagem?

Não decido. Funciona por adição ou subtracção de elementos, como a feitura de cores. Não me estou a fazer interessante. É assim. Muita coisa não tem reflexão prévia nem póstuma. Vou andando até lá chegar. O ponto de partida raramente é meu, apenas o ponto de chegada (refiro-me aos exercícios de apropriação gráfica a partir de fotografia, que faço com muita frequência).

Fazes investigação quando crias uma série narrativa? Quais são as tuas maiores influências?

Tenho o atelier cheio de revistas velhas. Chega-me.

Podemos definir uma identidade portuguesa nas ilustração que está a ser desenvolvida em Portugal?

Não consigo responder. Escapa-me o sentido da questão e não tenho o conhecimento suficiente para dissertar sobre o assunto. Desculpa.

Sentes esta influência? Refiro-me ao contexto histórico e social mas também ao retratar do quotidiano.

Sempre o fiz, embora de formas nem sempre explícitas.

Por vezes citas no teu trabalho referências a um contexto tradicional, uma abordagem onde se notam a influência do folclore ou da cultura popular portuguesa. Concordas?

Talvez. Nasci numa aldeia e sou sensível a várias formas de arte tradicional, nomeadamente a portuguesa e as de raiz africana (dentro ou fora de África).

Qual é o primeiro símbolo de portugalidade que te vem à cabeça e que gostarias de ilustrar?

Uma abóbora. Estou a brincar. Terias primeiro que me explicar o sentido de “portugalidade”.

MARIA DA PONTE

Como orientaste o teu percurso de forma a chegar aos projectos que desenvolves agora?

Durante a conclusão da licenciatura surgiu-me a oportunidade de trabalhar num projecto de encomenda que acabou por definir o meu percurso como designer. Um cliente, da organização das festas de Ponte de Lima contactou-me para desenvolver a imagem gráfica e identidade para as festas populares, surgiu então uma série de material, desde gigantones e cabeçudos. Apesar deste imaginário se basear na acentuação de detalhes da fisionomia, próximo da caricatura, a minha personagem não foi bem aceite à partida. Acharam estranho, as pessoas estavam habituadas a uma imagem mais conservadora, desde o cartaz promocional à marca das festas. A imagem que apresentei na proposta foi um gigante com várias pernas, como metáfora para o colectivo, para a ideia que festa é promovida por todos. No cartaz era recorrente a imagem de uma personagem folclórica como a lavradeira ou da ponte. De repente as pessoas confrontaram-se com uma imagem estranha, uma figura quase grotesca que misturava vários conceitos, parecia uma santa por causa da auréola. A imagem foi muito discutida publicamente, desde reacções na imprensa, com pessoas a testemunharem o seu agrado, outras a contestar a quebra com a tradição a partir de uma imagem que não lhes agradava. Devido ao apoio do presidente da comissão de festas na altura, o projecto foi aprovado e progressivamente aquela figura começou a entranhar-se no tecido popular da cidade.

Em relação ao envolvimento do teu projecto com a comunidade local, já referiste que não foi logo aceite no início...

As pessoas estavam habituadas a uma imagem muito clássica em todo o material gráfico que era produzido nas festas, a minha proposta chocou de certa forma pelo exagero, uma figura com cabeça demasiado grande, inspirada nos cabeçudos, com referências à iconografia das festas populares, a pouco e pouco começaram a habituar-se e progressivamente tornou-se a mascote das festas, adaptado a vários objectos de merchandising. As pessoas viviam muito a festa, é um envolvimento muito grande da comunidade, senti muito feed-back nas publicações, as opiniões dividiam-se no jornal local. A partir da minha proposta as festas deixaram de ser sempre referenciadas visualmente com a ponte medieval e passou a ser criado todo o imaginário a partir da minha figura. As pessoas de Ponte de Lima começaram a afeiçoar-se à personagem e usá-la como símbolo, mas como aquela personagem só estava associada à festa eu pensei elaborar uma nova e como símbolo da cidade e foi aí que surgiu a Maria da Ponte. A minha mãe tem uma loja em Ponte de Lima, que se tornou ponto de venda do merchandising associado, o meu objectivo era substituir as Hello Kitty pelas Maria da Ponte.

Qual o impacto da Maria da Ponte na cidade?

As pessoas de ponte de Lima gostaram bastante porque encontraram um símbolo que falava delas, das suas histórias. Uma personagem que falava da Vaca das Cordas, dos trajes...

Fizeste pesquisa ou foi um trabalho intuitivo?

Não foi preciso muita pesquisa porque nasci lá e identifico-me muito com a cidade, sei todas as suas histórias.

Esta ligação afectiva à cidade contribuiu para o teu trabalho?

Sem dúvida que sim. Noutros projectos já precisei fazer pesquisa, para Guimarães por exemplo, eu não conhecia a Cantarinha dos Namorados, por exemplo, percebi que era importante e não poderia deixar passar. Neste

momento o meu projecto estendeu-se e estou a trabalhar as Marias de Portugal, para já tenho a Maria da ponte e a Maria de Guimarães. Vou tentar trabalhar por regiões e não por cidades, é uma contadora de histórias que é sempre igual, mudando apenas a veste e símbolos associados. A Maria da Ponte poderia ser a Maria do Minho, por exemplo. Neste momento já estou muito associada às Marias, as pessoas já me chamam Maria, recentemente pediram-me para desenhar a Maria dos Açores após uma apresentação do meu trabalho lá.

Sentes que as pessoas precisam de um símbolo ou de um ícone que nos representam?

Sinto que precisam de uma personagem que fale delas, que conte as suas histórias. Um ícone que materialize a sua identidade.

Este projecto tem viabilidade comercial?

Este produto sobrevive pelo sucesso das vendas, neste momento estou a dedicar mais tempo a estes projectos e assumi-los mais no meu trabalho. Estou a deixar cada vez mais meu trabalho de design, no atelier Zine, e a começar a dedicar uma percentagem maior do meu tempo a estes projectos. O meu objectivo é viver exclusivamente disto. Interessa-me o legado histórico enquanto que o trabalho de design sempre o vi como demasiado efémero. Este trabalho dá-me autonomia e é gratificante.

Sentes que tens que recorrer aos estereótipos, é imperativo estar presente elementos fundamentais que sejam facilmente associados à cidade ou à região que estás a trabalhar?

Tento sempre resolver pelo lado do humor. Tenho sempre uma lista de elementos fundamentais, associados ao lado histórico. Em Guimarães nasceu Portugal e esta questão tem que estar presente na personagem. Na Maria de Guimarães resolvi colocar o elmo, fica com ar mais masculino, mas refere a questão das batalhas. Tento ajustar os elementos à personagem sem deturpar as suas origens. A Maria de Guimarães adquiriu uma função, transformei-a num pote fazendo referência à cantarinha². A produção dos elmos da Maria é feita pela mesma artesã que faz as cantarinhas. Tenho o bordado de Guimarães, o bombo e o pinheiro, refere-se às festa Nicolinas, tenho o couro, refere-se às fabricas de curtumes. O trabalho é todo feito em colectivo e eu monto a peça final, a modelação em barro feita por um recluso, o bordado por uma artesã, o couro trabalhado numa fãbrica de curtumes. É o resumo do trabalho de muita gente.

Trabalhas com reclusos, há um lado humanitário no teu trabalho?

Sim, esta parceira surgiu de forma accidental. Conheci um senhor que trabalhava com papel na prisão de Paços os de Ferreira, fui conhecê-lo e percebi que havia vários reclusos a trabalhar várias áreas. Não estava a conseguir trabalhar com artesãos, condicionam o trabalho porque não querem mudar as ideias, são relutantes à diferença. Com os reclusos consigo fazer exatamente aquilo que quero. Na prisão tenho pessoas ansiosas por trabalhar e consigo um bom feed-back do trabalho que tenho feito lá.

Estes projectos auto-sustentáveis?

Neste momento estou a conseguir, tive que fazer um investimento, um empréstimo para poder pagar os materiais, pagar a mão de obra, que faço mensalmente.

2 Pote típico de Guimarães, em louça e mica. Era um presente da mãe para a filha onde esta teria que amearhar para o comprar um cordão de ouro, quanto mais amearhasse mais grosso seria o cordão.

Existe um risco no investimento que fazes?

Neste momento sinto que não existe risco porque consigo o retorno, o investimento é calculado em função da viabilidade comercial, mas neste momento tenho a certeza que o projecto funciona. Consegui alguns apoios entre os quais um empréstimo al abrigo do plano Terra Finicia, apoio da Câmara de Ponte de Lima, do IAPMEI.

Em relação aos pontos de venda, as lojas onde vendes as tuas peças são sensíveis à introdução destes novos símbolos, desta interpretação da tradição?

Sim, procuro sítios onde consigo uma resposta positiva. Os clientes já procuram novas versões da tradição sem entrar em ruptura com o popular. Procuro produzir o produto como um todo, não só a peça mas também a forma de apresentação. Gosto de dar novas funções, por exemplo uma andorinha que se transforma num alfinete. No fundo tento fazer a ponte entre o tradicional popular e uma abordagem contemporânea. Outro projecto que tentei criar em ligação à Maria foi recuperar o rebuçado da Páscoa do Minho, que entretanto já descaracterizou a sua embalagem original, eu fui recuperar o papel de seda original e criei uma peça de design associada à Maria. O que quero fazer é produzir objectos inspirados no tradicional e trabalhar directamente com os agentes que os produzem. Estou a trabalhar com uma senhora que produz uns rebuçados, os pirolitos, tentando manter ao máximo a parte tradicional, mas invisto na embalagem e na forma de escoamento comercial. Tento resolver problemas de funcionalidade, mantenho as funções do objecto e tento introduzi-los noutros contextos como lojas de Museu, por exemplo.

Como é que as gerações mais novas se relacionam com este trabalho de cariz fortemente tradicional?

Acho que têm uma boa aceitação, até porque se identificam com estas novas personagens reconhecendo elementos das suas cidades. As pessoas ainda vivem muito as romarias e as festas, o folclore acaba por ser uma alma, mais do que as tradições, os trajes, no fundo resume-se à alma das cidades.

Em relação aos Gigantones, no seu contexto histórico, possuem outras interpretações menos positivas, a relação com o medo, a alteração da escala para algo assustador, interessou-te este lado mais sombrio?

Não, de todo, interessa-me o lado humorístico divertido e folião, as pessoas dizem que o povo português é triste, eu acho que é alegre e tento transparecer esse lado divertido.

O público do teu trabalho, é sensível às Marias?

Tenho tido muito boa reacção do público e de forma muito diversificada, tanto interagem de forma positiva na instalação que faço numa festa da cidade, como na loja do Museu de Serralves, onde as reacções foram muito compensadoras. Posso não agradar a gregos e troianos, mas penso que agrado aos portugueses :)

Qual é para ti o símbolo português contemporâneo?

Uma Maria em forma de cabeçudo.

MARTA MONTEIRO

Tens formação em Artes Plásticas – Escultura, como é que decidiste ser ilustradora? O teu percurso académico orientou-te neste sentido ou foi um trabalho autodidata?

Comecei a interessar-me por ilustração porque era consumidora mais ou menos regular de banda desenhada. E este consumo aumentou quando fui morar e estudar na cidade do Porto. Naquela altura tive a oportunidade de ir a algumas edições do Salão de Banda Desenhada do Porto e passava pela loja Mundo Fantasma sempre que podia. O salto da BD para a ilustração explica-se por não ter qualquer aptidão para a escrita criativa ou criação de histórias. Quis experimentar fazer banda desenhada mas nunca ficava satisfeita com os resultados e acabei por me voltar para a produção de imagens soltas.

Todas estas experiências apesar de me acompanharem durante a faculdade eram produzidas em paralelo, fora do contexto académico. Ainda me lembro que na altura a ilustração era olhada com desconfiança por alguns pintores e designers, que se referiam a ela como um adereço ou algo meramente decorativo.

Qual é a tua opinião sobre a definição de ilustrador, pensas que está essencialmente à publicação, independente do trabalho ser mais comercial ou mais hermético?

A mudança de paradigma é recente e eu própria comecei por entender a ilustração de uma forma demasiado compartimentada. Mas actualmente na minha definição há lugar para ambas (ou todas) as formas de abordar ou produzir ilustração.

O teu trabalho pessoal e o teu trabalho comercial está intimamente relacionado, quando tens que responder a uma encomenda como é que fazes a gestão deste lado mais objectivo? Refiro-me a não abdicares do teu vocabulário pictórico e ao mesmo tempo consegues ser objectiva na representação do que te é pretendido?

Ao contrário do que fazia inicialmente tenho tentado cada vez mais ser coerente e evito fazer trabalhos que sejam não encaixem no meu perfil.

Mas por motivos financeiros nem sempre é possível. Mesmo quando me contratam tendo como referência o meu portfolio por vezes o trabalho dá tantas voltas que deixa de ser meu. Ilustrar em algumas circunstâncias envolve muita negociação, persuasão, paciência e algumas dores de cabeça.

Consegues viver exclusivamente da ilustração? Qual é a tua opinião da ilustração actual em Portugal, temos público e mercado, achas que também temos viabilidade económica?

Ultimamente tenho conseguido mas penso que é apenas uma fase.

Não conheço profundamente o mercado português nem tudo o que se produz nesta área. Tenho um conhecimento muito fragmentário e limitado à informação que encontro nas redes sociais e na Internet.

Tenho dúvidas que na conjuntura actual se consiga aproveitar capital humano que cultiva e faz ilustração. Não só porque sou pessimista por natureza mas também a procura me parece cada vez mais formatada ou com base em critérios financeiros. Temos bons exemplos como a Planeta Tangerina ou a Pato Lógico (e outros) mas as grandes editoras, que tem mais recursos financeiros, jogam muito pelo seguro.

Colaboras com publicações reconhecidas internacionalmente tais como a editora Nobrow ou o New York Times, mas também com várias edições independentes cuja visibilidade é menos reduzida. Fazes uma

distinção estratégica entre dois tipos de publicação?

Fazer uma ilustração para a Nobrow, por exemplo, implica para mim ter em consideração o tipo de produto a editora normalmente edita. Neste caso tive total liberdade para interpretar e ilustrar o tema como quisesse. Mas tive também em atenção quais foram as referências que os fizeram seleccionar-me para participar na revista. Resumidamente, tento quase sempre fazer uma gestão das expectativas que dependem da forma como, porquê e por quem sou abordada.

No teu site pessoal onde tens publicado o teu portfolio fazes uma distinção entre trabalho de encomenda e trabalho pessoal a que chamaste “Story Telling”. Aqui referes-te a ilustradora/ autora onde constróis as tuas próprias narrativas. Onde é que procuras inspiração para estas histórias pessoais?

As histórias surgem em momentos de inspiração. Não as forço nem vou à procura delas. E podem ter origem numa frase que acabei de ler ou numa pintura renascentista. Por vezes um pormenor de uma imagem ou a perspectiva usada para representar um edifício desencadeiam pequenas histórias.

É um processo um pouco aleatório e intuitivo. E porque não costumo ter que elaborar narrativas gráficas comercialmente ainda não o racionalizei.

As histórias que contas no teu trabalho pessoal estão muitas vezes impregnadas de múltiplos significados, nem sempre tudo é o que parece, mesmo quando a representação é objectiva, concordas?

Concordo muito embora não seja uma regra. A ilustração é uma forma de comunicar. Por vezes quero ser directa e não deixo margem para dúvidas, mas há momentos em que recorro a simbologia pessoal ou crio imagens com significados que só farão sentido para mim.

Encontramos influências de uma determinada cultura de consumo, do cinema, algumas denotam algum lado pessoal. De onde surgem as tuas histórias?

As minhas principais influências são as artes visuais, a literatura, o cinema e as pessoas que encontro no metro ou com quem convivo diariamente.

Por vezes surge uma personagem feminina recorrente, há um lado auto-biográfico no teu trabalho?

Sim, mas não é uma constante.

Vestes a pele das tuas personagens?

Na maioria das vezes não. Estas normalmente fazem o que eu não tenho coragem ou capacidade para fazer.

Está presente no teu trabalho o lado manual na prática do desenho, o recurso aos lápis de cor e grafite, técnicas de impressão artesanal como a serigrafia ou a gravura. Sentes a necessidade desta manualidade no teu trabalho, mesmo que muitas vezes emulada pelo digital?

Comecei a usar o computador com mais frequência quando aprendi a desenhar digitalmente recorrendo a uma mesa gráfica. Assim que comecei a obter resultados mais próximos de uma imagem gestual não larguei mais a ferramenta. E tento complementar esta forma de trabalhar aprendendo técnicas de impressão tradicionais – lino-gravura ou serigrafia – e imitando as suas características digitalmente.

Respondendo de uma forma mais directa: sim a manualidade é muito importante, esteve sempre presente no meu

trabalho porque cresci a desenhar de forma tradicional. Mas como sou demasiado controladora gosto da possibilidade de voltar atrás no processo de desenho que o computador permite.

Acreditas que estaremos perante um retorno a essa manualidade na ilustração contemporânea? Refiro-me após o *boom* do digital e do desenho vectorial que saturou a ilustração da década de noventa.

Na ilustração, como no design e na pintura há fases ou modas que caracterizam determinados momentos da história. Não creio que se descarte definitivamente o digital/vectorial mas que esta irá coexistir com as formas mais tradicionais. Vejo inclusivamente mais autores que conseguem com as ferramentas vectoriais criar linguagens e universos muito particulares. E para estes haverá sempre espaço no mercado independente ou comercial.

A cultura popular portuguesa e o folclore influenciam de alguma maneira o teu trabalho?

Sim, mas não é uma influência muito forte, perceptível ou constante.

Há uma possível definição para a ilustração portuguesa? Ou acreditas que as abordagens estão formatadas com os novos paradigmas da informação digital?

Tenho muita dificuldade em definir a ilustração portuguesa. Nem sei se será possível existir uma definição que consiga abarcar todos os estilos, autores e abordagens. Por outro lado nunca pensei na ilustração como algo português, americano ou chinês. Apesar de conseguir detectar diferenças ou contaminações entre a ilustração produzida em diferentes espaços geográficos, que terão que ver com as escolas, o mercado, factores culturais, etc.

Que símbolo máximo de portugalidade te vem imediatamente à cabeça e que gostarias de ilustrar?

Sei que vou ser injusta com muitos portugueses mas gostaria de ilustrar a resignação.

PLANETA TANGERINA

Planeta Tangerina é mais do que uma editora de livros infanto-juvenis a trabalhar desde 1999. Quem são os principais colaboradores e como surgiu este projecto?

Cá em casa somos 7... Isabel, Madalena, Bernardo e João, são os sócios-fundadores. Em 2008 fui convidada para a sociedade. Ainda fazem parte da equipa a Cristina, responsável pela distribuição dos livros, e a Carolina, designer gráfica.

O ateliê surgiu em 99, quando 4 amigos (Madalena, Isabel, Bernardo e João) juntaram-se para fazer uma revista para mais pequenos. Madalena, Isabel e Bernardo são amigos de infância e na FBAUL conheceram o João. Em 2004 passei a fazer parte da equipa, ano em que editámos o primeiro título: *Um livro para todos os dias*.

Como a editora era na altura um projeto mais experimental, fizemos uma pausa em 2005, ano em que editamos a primeira agenda: *Este mundo é uma bola*. Acho que esse ano serviu também para apalparmos terreno, quais são os passos (conceção, produção, distribuição...).

Em 2006 com os 3 títulos: *Obrigado a todos!*, *Uma mesa é uma mesa. Será?* e *Pê de Pai*, passamos a editar com uma certa periodicidade e assim assumir de vez a porção editora.

Como definem o Planeta Tangerina para além do projecto editorial?

Somos antes de mais, um coletivo. Editamos sobretudo o que fazemos.

Temos um laço que vai além da faceta profissional. Somos amigos, fãs de livros e álbuns ilustrados. Trabalhamos muito, mas também rimos-nos muito, trocamos muitas ideias e fazemos jardinagem.

Editamos o que gostamos. Gostamos do que fazemos.

Como é que fazem a gestão das vossas edições, existe uma compartimentação na distribuição de tarefas (autor da narrativa, ilustrador, director artístico...)?

Todos fazemos de tudo um pouco... desde a conceção até a distribuição.

Temos 5 autores residentes. E quando temos um autor convidado, a Isabel costuma fazer essa ponte e a controlar todos os passos.

O plano editorial é decidido pelos sócios, nessa altura também distribuimos os projetos pelos ilustradores (também decidimos novas coleções, formatos e acabamentos). Se o livro tem uma história/texto, a Isabel passa a desenvolver essa parte (quando não é um autor convidado) e com o texto em mãos o trabalho passa ao ilustrador. Além de ilustrar, também assumimos o projeto gráfico e paginação (eu e Madalena). O Bernardo não pagina, mas controla todos os passos (normalmente somos eu e a Carolina a paginar os seus livros).

A Isabel faz os pedidos de orçamento à gráfica e também controla as vendas de direitos (com ajuda da Madalena). Divulgação, promoções, site, distribuição dos livros, oficinas e conferências... tudo é feito com a prata da casa. Vamos sempre à saída de máquina (eu, Madalena e Bernardo), mesmo quando são reedições.

Quando um livro novo chega, somos nós que organizamos o armazém (ginástica). E o João e a Cristina controlam mais os livros que entram e saem.

Quais são as maiores dificuldades em montar uma editora com a especificidade da Planeta Tangerina em Portugal?

Acho que a maior dificuldade foi tentar perceber como funciona uma editora, sem perceber do assunto.

Não houve propriamente um planeamento. Quando decidimos fazer o *Um livro para todos os dias* não sabíamos sequer o que era uma consignação e nem imaginávamos a dimensão que a editora ia ganhar. Aos poucos fomos aprendendo e aperfeiçoando a nossa maneira de trabalhar. Erramos muito antes de começar a acertar.

Hoje sabemos o que encarece uma publicação, o que deve constar num contrato de venda de direitos ou quantos exemplares deve ter uma primeira edição...

O feed-back que recebem do vosso público é bastante positivo, não só na procura dos livros mas também pelos prémios que têm recebido. O Planeta Tangerina é uma editora sustentável ou a operar sobre a incerteza e o risco? – refiro-me em particular ao momento crítico que vivemos actualmente em Portugal.

Lançar um novo título, criar uma nova coleção é sempre um risco... é difícil prever como os leitores vão reagir, se a aceitação vai ser positiva ou não.

Não seguimos tendências ou estudos de mercado. Se acreditamos num projeto, avançamos.

Somos uma empresa saudável, porque damos um passo de cada vez. Adorávamos fazer livros com diferentes formatos, acabamentos, papéis, gramagens e cortantes... mas tudo isso tem um custo. E para já não é possível.

A aposta na venda de direitos e venda on-line também ajudam a amenizar os danos colaterais desse momento que vivemos atualmente em Portugal.

Há uma harmonia e coerência muito grande na vossas publicações apesar de serem ilustradas por vários autores com registos diferentes. Têm uma estratégia definida nas decisões que tomam ao lançar um livro para o mercado?

O facto de trabalharmos juntos, pedirmos a opinião uns dos outros, e decidirmos muita coisa em conjunto, acaba por gerar alguma contaminação (positiva) e essa coerência na nossa linha editorial. Mesmo com os autores convidados, temos o cuidado de fazer essa ligação.

Além do cuidado com a ideia, história/texto e ilustrações, damos imensa importância ao design gráfico, e acho que isso também ajuda a criar essa harmonia.

A relação entre texto e imagem é bastante equilibrada, não me refiro aos picture books, mas às edições onde a poética entre os dois tipos de discurso, visual e textual, é sugerida de forma interdependente e não uma subsidiária da outra. Não sei se a questão é confusa, no fundo gostaria de saber qual é a vossa definição de ilustração, uma forma de iluminar o texto, como algumas definições propõem ou um discurso subjectivo do ilustrador sobre a narrativa?

Para responder à esta questão (e talvez outras), vou citar um texto escrito pela Isabel:

“No Planeta Tangerina trabalhamos sobretudo o formato álbum – aquele onde texto e imagens trabalham em conjunto para criar um resultado único, impossível de alcançar se ambos os códigos (escrito e visual) não caminhassem em harmonia, sem sobreposições ou redundâncias mas, antes, interligando-se, completando-se, fazendo ajustes e reajustes, na procura do equilíbrio do conjunto. Ler um álbum é isso mesmo: ler não apenas palavras, mas também imagens; ler não apenas páginas, mas sequências. Ler capas, guardas, ritmos e mudanças de ritmo, ler cenas, planos, detalhes, tipos de representação diferentes, fazendo constantemente ligações entre elementos, apreciando o movimento, o ruído, as pausas e o silêncio das páginas.”

Por tudo isto, gostamos de criar álbuns: porque estão sobre a mesa diferentes tipos de ingredientes e mil e uma formas de os cozinhar. Também porque não há fórmulas fixas. Agrada-nos a ideia de tudo estar em aberto, de tudo ser possível. Dizem os especialistas que o álbum é hoje “um dos mais desafiantes territórios de liberdade e experimentação” e nós só podemos concordar. Procuramos caminhar sobre este imenso (e fascinante) território com respeito, empenhando-nos em cada fase, desde o filtrar das ideias, à fase das experiências ou da escolha dos materiais. Duas regras da casa: não cair em fórmulas e desafiar sempre os leitores (eles merecem-no).

Temos como leitores não apenas as crianças, mas todos os pais e adultos que gostam de álbuns ilustrados e da sua forma única de contar histórias. Sabemos que os nossos livros não são por vezes os mais “fáceis”, mas gostamos de pensar que um álbum ilustrado é um ponto de encontro entre leitores de várias espécies, que uns abrirão portas aos outros, que grandes e pequenos saberão encontrar as suas próprias chaves na descoberta de um livro.”

O vosso público alvo é a infância e a juventude, embora grande parte dos admiradores e consumidores sejam os adultos (pais, familiares ou amigos). Os vossos livros criam esta cumplicidade de forma consciente?

Na verdade raramente pensamos num target específico e de início não havia essa noção.

Hoje, temos consciência que os nossos leitores vão dos 8 aos 80, e muitos leitores adultos sequer tem filhos. E faz todo o sentido, uma vez que os primeiros leitores dos nossos livros somos nós próprios (todos adultos, à partida). Entretanto vão surgindo coleções para determinadas idades (infanto-juvenil: 2 passos e 1 salto e outra dedicada aos mais pequenos: os livros com cantos redondos).

E mesmo assim... citando o comentário do Manuel António Valente no facebook “Acabei mesmo agora de ler um livro extraordinário: “Irmão Lobo”, de Carla Maia de Almeida (Planeta Tangerina). Por favor não o percam; e não se deixem enganar pela classificação de infanto-juvenil – “Irmão Lobo” é um grande livro para todas as idades e em qualquer parte do mundo.”

Há subtilezas nas vossas histórias que vão para além dos lugares-comuns associados à ilustração para a infância. No livro “Pê de Pai”, ilustrado pelo Bernardo Carvalho, a figura paternal é a protagonista num universo por norma associado à figura maternal ou às famílias convencionais. Com todas as possibilidades narrativas em aberto este livro centra-se na figura masculina o que pode levantar questões interessantes associadas às famílias mono-parentais (esta hipótese é reforçada em “Coração de Mãe”). Isto é uma mera especulação ou existe uma consciência activa da vossa parte em combater os estereótipos?

A verdade é que gostamos muito quando um título acaba por levantar questões que sequer foram pensadas na altura de sua conceção. Mas acho que um álbum ilustrado tem essa função. O leitor pode fazer uma releitura do livro, à sua maneira. Pode ler o texto, mas também pode ler as guardas, as ilustrações...

O *Pê de Pai* já existia há algum tempo no (rico) baú de ideias da Isabel e foi levado a cabo, pois era preciso um terceiro título para baratear os custos de produção dos outros dois títulos que já estavam prontos (*Obrigado a Todos!* e *Uma mesa é uma mesa. Será?*). O texto foi afinado e o Bernardo teve uma semana para o ilustrar. Com o sucesso inesperado do *Pê de Pai*, a pedidos de muitos leitores, vimos a necessidade de fazer nascer o *Coração de Mãe*.

Há livros em que assumimos mais essa consciência, como o *O meu vizinho é um cão* ou *Siga a Seta!*, ambos aconselhados pela Amnistia Internacional. *O meu vizinho é um cão* foi inclusive utilizado no espaço infantil da ILGA no *Arraial Pride* do ano passado.

Por vezes os vossos livros respiram situações quotidianas, histórias que passam pela poética do dia-a-dia, situações de contemplação como um dia na praia ou a vida de uma galinha. Onde vão buscar a inspiração para as vossas histórias?

Algumas ideias vão surgindo no decorrer do ano e na reunião sobre o plano editorial do ano seguinte listamos as ideias todas... e algumas seguem, outras ficam pelo caminho.

Também temos livros que surgem de um acontecimento extraordinário (ou ordinário)... no caso de *Um dia na praia*, a ideia surgiu num workshop ministrado pelo Bernardo. Foi o exercício que ele propôs aos alunos.

Como é que uma galinha... surgiu quando a nossa (falecida) galinha pôs o seu primeiro ovo no nosso quintal. Quando descobrímos os ovos no tanque, a alegria foi tanta, que a Isabel escreveu o texto nesse mesmo dia.

O livro é das primeiras plataformas a contribuir para a literacia visual da criança. Sentem uma responsabilidade acrescida na concepção das histórias, o receio de ser moralizador ou ferir sensibilidades?

Queremos sobretudo desafiar o nosso leitor. Fazê-lo pensar.

Sim, sentimos cada vez mais essa responsabilidade... e não queremos ser castradores ou nos policiarmos o tempo todo. Há pessoas que torcem o nariz quando vêem a mãe fumadora no livro *As duas estradas* ou as maminhas a mostra no *Cá em casa somos...*

Mas não será demasiado zêlo? São coisas do nosso dia-a-dia, existem e fazem parte da vida das pessoas. O torcer o nariz também faz parte...

O livro pode ser uma arma (no bom sentido)?

Certamente. Rico e poderoso instrumento...

O vosso trabalho refere em alguns momentos uma estética própria do Modernismo em Portugal, autores como Maria Keil podem ser uma influência no vosso trabalho? Existem outros?

Sim, admiramos muitos ilustradores, não apenas os modernistas portugueses.

É difícil citar alguns nomes, pois muitos ficarão de fora... (até porque seria uma pergunta mais individual). Mas acho que as influências podem vir sobretudo das coisas que vão acontecendo no nosso dia-a-dia, de uma viagem, dos amigos, da família. Sobretudo entre nós, as nossas descobertas e experiências com diferentes técnicas, paletas de cores, texturas...

Acreditam que estamos a viver um momento fértil para ilustração portuguesa? Qual é o futuro que desejam para a Planeta Tangerina?

Acho que sim. Temos muitos bons autores (mais jovens ou mais velhos), mais editoras a apostarem em autores portugueses e novos e promissores projetos/coletivos de ilustração.

Não consigo pensar num futuro muito distante... Para já, continuar a fazer o que mais gostamos: bons livros, livros que acrescentam.

Se vos pedisse para ilustrar um símbolo para Portugal actual, o que é que fariam?

Um chouriço? Um pastel de nata? Um grande ponto de interrogação? Não sei...

RUI RICARDO

Podes resumir o teu percurso até de dedicares exclusivamente à Ilustração?

Estudei na escola Soares dos Reis e, ainda no secundário, comecei a participar em concursos de BD e ilustração, e a fazer os primeiros trabalhos a nível profissional como ilustrador e designer. Continuei os estudos nas Belas Artes do Porto em Design de comunicação e por esta altura trabalhava já como freelancer. No fim do curso, comecei a trabalhar para a produtora Miragem como ilustrador e animador para TV e cinema. Na mesma área, transitei para Animagio continuando o mesmo tipo de trabalho e comecei a ser agenciado pela Folio em Londres. Pelo caminho colaborei com muitas revistas e fanzines, fui um dos autores escolhidos para a “Illustration Now!” da Taschen, e editei alguns albuns de BD e graphic novels. Desde a faculdade tenho estado sempre como freelancer em ilustração até começar a trabalhar por conta própria exclusivamente nesta área, há cerca de 8 anos.

A tua formação académica é em Design de Comunicação, uma área que abrange a Ilustração no seu currículo na maior parte dos cursos disponíveis em instituições portuguesas, como é que a tua formação contribuiu para o desenvolvimento da Ilustração nos teus processos de trabalho?

Na altura em que tirei o curso, não havia qualquer vertente para ilustração, nem vertente digital. O que aprendi em aulas de design, desenho ou composição trouxeram algum conhecimento, mas foi sobretudo um percurso pessoal.

Para além do vasto número de clientes que possuis, desenvolves um projecto pessoal, uma série de ilustrações a partir de ícones locais, monumentos, espaços, objectos representativos de uma determinada comunidade ou território. É um trabalho sem encomenda de cliente, mas com viabilidade comercial. Como é que chegaste a este tipo de trabalho e qual a importância do mesmo no teu *modus-operandi*?

É importante para qualquer ilustrador renovar o portfolio e continuar a apresentar projectos novos que mantenham os clientes interessados, assim como conseguir encomendas em novas áreas para expandir e conseguir diferentes tipos de trabalho. Ao mesmo tempo, pareceu-me algo viável para ser comercializado, e que tem corrido bem ao longo do tempo. Embora tenha tido algum sucesso com esta série, mantenho alguns pontos de venda fixos, assim como a loja online, mas evito envolver-me demasiado na parte comercial. Prefiro fazer mais e novas ilustrações em vez de perder tempo com vendas e toda a logística que isso envolve.

Como é que seleccionas os espaços ou objectos a ilustrar?

Não faço uma selecção consciente. Como não tenho deadlines impostos por clientes e é um trabalho em curso, vou pintando as ideias que tenho na cabeça sempre que me apetece e tenho algum tempo extra. Quer em viagem, quer depois, vou tendo uma série de ideias mas nem faço esboços. Se me esquecer é porque eram ideias sem interesse. Se continuo a pensar nelas acabo por pintá-las eventualmente, mais por obsessão que por escolha objectiva.

Tentas ilustrar elementos iconográficos das cidades que ilustras, grande parte das vezes de reconhecimento imediato, noutras elementos mais inesperados. Há uma ligação afectiva às cidades quando procuras representá-las?

Todos os meus posters de viagens são representações de locais que visitei. Cada imagem tem uma história por trás, uma sensação ou uma ligação afectiva. Muitas delas são memórias visuais que trago desses sítios, ligadas a algum momento particular; ou ideias que quero explorar de um ponto de vista gráfico.

Na tua série de postais e cartazes crias uma ilusão referente a um tempo passado, como um filtro gráfico que propõe uma nostalgia, algo que remete para uma memória colectiva em relação às cidades. Porquê esta opção gráfica?

A nível pessoal, cada imagem é uma recordação e esse sentido nostálgico é um pouco uma transposição gráfica do que sinto ao pensar nesses locais. Ao mesmo tempo, dá um carácter mais afectivo e orgânico que contraria a frieza normalmente presente no digital. É uma opção feita em todos os meus trabalhos de ilustração, não só nos posters e postais.

Este projecto é auto-sustentável? Tens um feed-back positivo do público em geral?

Sim tenho sempre bom feedback em relação a este projecto. Quer de pessoas que visitam o Porto e encontram os trabalhos à venda, quer de pessoas que visitaram os mesmos locais que eu e encontram os posters online. As vendas têm sido constantes e continuo a trabalhar em novos posters. Há um par de meses acrescentei mais meia dúzia à colecção.

O teu trabalho refere um tempo em local muito específicos, uma portugalidade sustentada pelos símbolos representados e uma referência ao design modernista desenvolvido em Portugal, pelas décadas de 50 e 60, concordas? Há investigação baseada na história do Design quando desenvolves uma ilustração?

Para além de gostar de viajar, fascina-me todo o universo gráfico à volta da massificação dos meios de transportes e a possibilidade das pessoas comuns poderem comunicar com locais exóticos seguindo os passos dos grandes exploradores do passado. As minhas influências refletem-se sobretudo na propaganda dos primeiros voos comerciais da PanAm, KLM ou Air France, das travessias dos navios transatlânticos, ou mesmo zeppelins. Sobretudo das décadas dos anos 20, 30 e 40. Tenho feito muita investigação ao longo dos anos mas não me parece haver paralelo à realidade portuguesa desta época.

Tens algum autor de referência onde possas ancorar o teu trabalho?

Um dos meus autores favoritos que me influenciou com a série de viagens é Miroslav Sasek com os livros infantis “This is...”. Não tanto pelo estilo, mais pelo espírito positivo e idílico, mostrando toda a riqueza e diversidade cultural dos destinos que representa.

Esta referência história à cultura local pode ser determinante no desenvolvimento do teu trabalho pessoal. A facilidade com que os media permitem a divulgação e partilha do trabalho dos ilustradores pode formatar as gramáticas visuais destes mesmos autores, quero com isto dizer que poderá ser difícil perceber a proveniência de um determinado autor pelas referências que vemos no seu trabalho. Esta ligação às raízes culturais locais podem ser uma forma de evidenciar o teu trabalho de ilustração?

Depende do trabalho que se quer desenvolver. Sem dúvida a identidade cultural de cada um pode trazer um carácter mais particular ao que se faz, no que diz respeito a projectos pessoais. No meu caso, com clientes por toda a Europa, nos Estados Unidos e por vezes na Ásia, tenho de ter uma abordagem mais cosmopolita.

Como é que vês a ilustração que tem sido desenvolvida em Portugal na última década?

Localmente, tenho visto no Porto excelentes ilustradores, cada vez mais originais. Ao inverso, no mercado nacional parece-me estagnada e não tem acompanhado a qualidade e diversidade que se vê lá fora. Penso que se deve mais a uma crise cultural que económica.

Consideras importante o aparecimento de espaços e eventos dedicados à divulgação da Ilustração para além do campo editorial? Refiro-me a galerias, congressos de Ilustração, uma realidade recente em Portugal.

Sim, acho muito importante para a divulgação de novos autores e para diversificação de estilos. Ao mesmo tempo, a ilustração começa a ser vista mais como um género artístico, ou uma variante da pintura e do desenho, e não com a denominação de “arte comercial”. É muito diferente ilustração que tem de ser feita em função de condicionantes de mercado, input de clientes ou agências e deadlines extremamente apertados. A meu ver ilustração feita para o mercado continua a estar numa categoria diferente da ilustração “artística”, tenho visto autores extraordinários, mas com estilos tão próprios que nunca irão conseguir um volume de trabalho que lhes permita viver da ilustração de forma constante. É bom ter um estilo particular mas deve ter alguma versatilidade ou o autor fica condicionado a encomendas demasiado específicas. Do ponto de vista do apreciador de ilustração como forma de arte, a ilustração tem-se desdobrado e inúmeras vertentes com um interesse, qualidade e originalidade nunca vistas antes. Mas do meu ponto de vista como ilustrador e profissional da área é sempre uma questão de tentar encontrar um equilíbrio entre fazer o melhor possível com todas as condicionantes envolvidas, e conseguir pagar as contas ao fim do mês!

A ilustração terá mudado de paradigma, não é apenas uma imagem associada ao suporte editorial, à representação visual de um texto, um suporte para publicidade, mas multiplicou-se em diferentes manifestações. Concordas, o que pensas desta nova transdisciplinaridade da ilustração?

(ver anterior)

Se te pedisse para ilustrar um símbolo global para Portugal o que te viria imediatamente à cabeça?

Uma bananeira. De qualquer forma não me identifico com o país em que vivemos, se for cidadão é da cidade do Porto, e aí o símbolo era uma francesinha gigante!

VICENTE FERRER

¿Has sido uno de los comisarios de la bienal portuguesa de ilustración de 2004, la última grande exposición dedicada exclusivamente a la ilustración en Portugal. ¿Cómo surgió la invitación?

Begoña y yo fuimos a Lisboa, por turismo, en 1998, en el mismo momento en que le dieron el Premio Nobel de Literatura a José Saramago. La ciudad se llenó de repente de pancartas de «Parabéns Saramago» que al parecer – según nos explicaron luego –, habían desplazado a otras en las que se anunciaba el Salão Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada '98. Por suerte, aún quedaba algún cartel en el metro y pudimos acudir a la exposición, donde nos encontramos con un amigo español, el guionista y crítico Felipe Hernández Cava, que asistía como invitado. Felipe nos presentó a los organizadores, y así conocimos a João Paulo Cotrim y a Jorge Silva. También a Eloar Guazzelli, el dibujante brasileño al que algún tiempo después encargáramos las ilustraciones para el libro *El arroyo*.

La invitación para formar parte del jurado de la bienal de 2004 vino, supongo, de parte de Rosa Barreto, que era entonces la directora de la Bedeteca, aunque también conocía entonces a Alice Geirinhas y a Cristina Sampaio, las otras dos comisarias de la muestra. Desde el año del Nobel habíamos mantenido un contacto frecuente con ilustradores portugueses, ya que un grupo de ilustradores valencianos estábamos montando la Associació Professional d'Il·lustradors de València, APIV, y nos parecía prioritario establecer contacto con asociaciones, colectivos e instituciones que estuvieran trabajando en el ámbito de la ilustración. La Bedeteca de Lisboa era sin duda una experiencia ejemplar y siempre había sido para mí un modelo de referencia. En alguna ocasión fui invitado a hablar sobre nuestra experiencia gremial en la sede de la Bedeteca y, de manera recíproca, invitamos a ilustradores portugueses a participar en actividades organizadas por las asociaciones de Valencia y Cataluña.

¿Cuál crees que fue el motivo por que terminó la bienal de ilustración en 2004? ¿Continuaste con actividades sobre ilustración en Portugal?

No conozco exactamente las circunstancias y no me atrevo a aventurar una respuesta. Seguramente habría que dirigir la pregunta a los responsables del proyecto.

Desde 2004 he mantenido el contacto con unos cuantos ilustradores portugueses a los que sigo con interés. En 2005 y 2006 incorporé al libro colectivo *Mis primeras 80.000 palabras* (cuya primera edición es de 2002) a varios ilustradores presentes en la bienal de 2004. En la tercera y definitiva edición de ese libro (Valencia, 2006) figuran hasta trece ilustradores portugueses. En 2005, durante el 6º Salão Lisboa tuvo lugar la exposición «As minhas primeiras 80 mil palavras: dicionário ilustrado» en Estufa Fria, organizada por la Câmara Municipal de Lisboa / Bedeteca de Lisboa; coincidiendo con esa exposición, fui invitado a participar en la 25 Feira do Livro de Lisboa, con una ponencia titulada «Media Vaca: O livro ilustrado». Posteriormente, ese mismo año, fui invitado como jurado de *Ilustrarte 2005*, 2ª Bienal Internacional de Ilustração para a Infância de Barreiro, junto a Frédérique Bertrand, Carll Cneut, Kveta Pacovská y José de Guimarães. En 2008 fui invitado al XVIII Encontro de literatura para crianças «Palavras de trapos: as línguas que os livros falam», comisariado por Rita Taborda Duarte, donde presenté una comunicación sobre mi visión de los libros para la infancia.

¿Para la bienal de 2004, pensasteis en un tema común o por lo contrario en algo más diverso y ecléctico?

No recuerdo que se hablara de un tema común. A la vista de la selección realizada, está claro que no existe un tema común. Por el contrario, probablemente de lo que sí se habló es de dar cabida a ilustradores procedentes de ámbitos diversos, como el cómic, el libro infantil o la ilustración de prensa. La selección, como no podía ser

de otra manera, tiene que ver con una valoración personal y particular efectuada por los seleccionadores. En ese sentido, creo que mi presencia pudo contribuir a generar cierto debate, ya que no se juzgaba una trayectoria profesional (que en la mayor parte de los casos yo desconocía) sino trabajos concretos.

¿Crees que la ilustración en España y Portugal tienen aspectos en común, podríamos definirla como una escuela de ilustración ibérica?

Tradicionalmente ha habido bastante contacto entre los ilustradores de Portugal y España. Lo hay también ahora; aunque seguramente es mucho menor del que debiera, por la proximidad, por intereses comunes, etc. No creo que se pueda hablar de una escuela de ilustración ibérica. El desconocimiento mutuo es todavía muy grande: los libros portugueses no se encuentran con facilidad en España, y tampoco los libros españoles se consiguen fácilmente en Portugal. Portugueses y españoles consumimos preferentemente ilustración francesa, norteamericana o japonesa.

¿Tu crees que los ilustradores forman una comunidad cerrada, donde son autores y consumidores, o existe un público que consume ilustración?

Evidentemente, hay un público para la ilustración fuera de la profesión. No hablamos de ingeniería nuclear ni de paleografía: las imágenes interesan a muchas personas de todo tipo. Todo el mundo, a decir verdad, puede opinar sobre las ilustraciones, sin tener un conocimiento formado. Existe, eso sí, el gusto de una mayoría que es siempre conservador, convencional y pegado a las modas; pero de igual manera que aprendemos a leer y vamos sofisticando nuestras lecturas de textos, podemos aprender a leer imágenes y convertir esa lectura en una necesidad, y así hacernos cada vez más exigentes.

¿Cómo es ser ilustrador y editor?

Cuando empecé a trabajar como editor, dejé automáticamente de ser ilustrador. El trabajo de editor requiere un gran esfuerzo y es difícil hacerlo compatible con otra actividad. Sin embargo, he descubierto que ser editor es en el fondo otra manera de ser ilustrador: en lugar de seleccionar imágenes, mi trabajo consiste en seleccionar ilustradores que seleccionan imágenes.

¿Para definir ilustración es fundamental que exista la publicación? ¿Hay otras formas de mirar la ilustración que no sea con el fin de ser editadas?

Por definición, la ilustración gráfica se refiere a imágenes, con un carácter narrativo, que son reproducidas por medios mecánicos. Hoy, las nuevas tecnologías promueven nuevas formas de difusión de las imágenes, pero no sé si esto implica verdaderamente un cambio de relación entre la creación y sus consumidores.

Por otra parte, la ilustración, aunque tiene un componente decorativo y estético innegable, no siempre puede desligarse de su función narrativa. Si nos quedamos con las imágenes y prescindimos del texto o de las ideas que dieron pie a esas imágenes, perdemos una parte de su sentido. No es infrecuente ver, en museos y galerías, exposiciones de dibujos o de collages que fueron creados para acompañar a determinado texto o eslogan, y también podemos encontrarnos esas mismas imágenes como decoración de una pizzería. Evidentemente, la lectura que hagamos de esas imágenes será muy distinta si las consideramos como creaciones autónomas. Tampoco es algo ilegítimo: la vida de las imágenes siempre ha sido misteriosa. Hay muchos ejemplos. En el fondo, es como juzgar a una persona por cómo viste o cómo anda o cómo huele y no por lo que piensa o dice; pero si nos fijamos, es algo que hacemos todos los días casi sin darnos cuenta.

¿Tu obra surge de la encomienda o haces obra propia? ¿En caso afirmativo, como conviven los dos mundos, el de los trabajos por encargo y la obra que surge de ti?

Como ilustrador hice pocos encargos. Sentí que lo que se me proponía no me interesaba; que era una forma de ganar dinero, sí, pero que también generaba una gran insatisfacción. Así que me dediqué a pensar en proyectos propios que me divirtiera hacer y que tuvieran asimismo la aprobación del mercado. Como editor he hecho exactamente lo mismo: no publico aquellas cosas que ya publican otros (y venden mucho mejor) sino únicamente proyectos en los que mi aportación, por el mayor interés o conocimiento invertidos, puede resultar más decisiva. De los casi cincuenta libros que he editado con el nombre de Media Vaca, sólo dos llegaron por la vía de un encargo: Crímenes ejemplares y Libres e iguales. El primero fue una propuesta de la Fundación Max Aub de Segorbe y el segundo del Centro de Acogida a Refugiados de Mislata. En ambos casos existía por nuestra parte el deseo de hacer esos libros; si el encargo no se hubiera referido a libros que nosotros estábamos dispuestos a realizar naturalmente, es difícil que hubiéramos llegado a aceptarlos.

¿Hay alguna influencia de la cultura popular en tu obra? ¿Puedes darme algún ejemplo?

Sí, por supuesto. Siempre me ha interesado la cultura popular. Se puede rastrear en mi trabajo como ilustrador y como editor. Por ejemplo, el libro *El mundo al revés*, de Miguel Calatayud, que retoma el legado de las aucas – pliegos de aleluyas –, que fueron muy típicas en Valencia durante los siglos xvii, xviii y xix.

¿En caso afirmativo, ¿cómo podríamos reconocer lo popular en tu trabajo?

Por una parte me interesan los temas tradicionales; por otro el uso de determinadas técnicas gráficas. En muchos libros hemos utilizado imágenes realizadas mediante grabados en linóleo o madera, y es habitual el uso de dos colores como se estilaba en la imprenta clásica antes de que se extendieran las modernas máquinas de cuatricomía. Puedo citar como ejemplo las imágenes de Mariana Chiesa para el libro *No hay tiempo para jugar*. En este caso —y trato de que sea siempre así— el uso de la técnica no es caprichoso sino que viene determinado por el propio tema. Tampoco el empleo de las dos tintas es casual ni tiene que ver con un abaratamiento de los costes de producción del objeto libro: producir libros a dos tintas es tan caro hoy como hacerlo en cuatricomía, pero me interesa rescatar el trabajo de los artistas que hicieron libros en los años 20 y 30 y que produjeron grandes trabajos utilizando medios limitados. Casi siempre la constricción, la dificultad, se convierte en un aliado de la creación porque ayuda a liberar la imaginación.

¿Si te digo “Portugal” que símbolo viene a tu cabeza?

Un diablo rojo. Es una escultura de barro policromado realizada por una artista del norte de Portugal que nos regaló nuestro amigo el diseñador Jorge Silva. No recuerdo el nombre de la artista, sólo que era una mujer muy mayor. Jorge era su principal coleccionista. El diablo está colocado en una repisa de la biblioteca que tengo justo a mis espaldas. Lo veo todo el tiempo. Me protege.